



III. ÉVFOLYAM 5. SZÁM  
1999 MÁJUS

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576.FT

KONZOL

Judgment

Judgment

A MERIKÁBÓL JÖTTEM,  
HÍRES MESTERSÉGEM CÍMERE:

Parazita vadász

PARASITE EYE - PSX







# TARTALOM



Lemmings



KKND Krossfire



Anna Kournikova



Castlevania

Hírek.....2

Final Fantasy 8 Előzetes .....4

MSH Vs. SF – SF Coll 2 (PSX) .....5

Pool Hustler (PSX) .....6

Anna Kournikova Smash Court Tennis (PSX) .....7

Music (PSX).....8

Lemmings & Oh No! More Lemmings (PSX) .....10

Shanghai True Valor (PSX) .....11

KKND Krossfire (PSX) .....12

Hugo 2 (PSX) .....14

Dreamcast.....15

Parasite Eve (PSX) .....18

Castlevania (N64) .....22

Charlie Blasts Territory (N64) .....27

Csevegő.....28



Dreamcast



Parasite Eve



Shanghai

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296  
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest  
Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Főszerkesztő: Martin  
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi  
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta  
Levélhívás: Recent Kft.  
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.  
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.  
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők  
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.  
E-mail: 576kb@irisz.hu  
Címlap: Parasite Eve

## aktuális 17

Szerintetek miért van az, hogy májusban elfelejtettek a kiadók dolgozni, és semmit sem adtak ki? Direkt engem akartak kajoltatni? Úgy nézett ki, hogy vagy 32%-os játékokkal nyomom tele a Konzolt, vagy lesz néhány fehér oldal. Esetleg 5-6 poszter. Az N64-es oldalon nem volt nagy gond, Vári Zoli könnyedén kirázott egy 5 oldalas leírást a Castlevania-ról. Úgy döntöttem inkább, hogy jöjjön, ami még nem volt: leközlöm egy NTSC-s PSX játék leírását. Úgyis egy csomóan kérték, meg tetszik is, már tavaly augusztus óta itt porosodik az asztalon – bemutatom tehát az e havi címlaplányt, Aya Brea-t, a **PARASITE EVE** sztárját. Édes, nem? Előbb-utóbb persze kijön a PAL verzió is, ha meg nem, akkor maximum vesztek egy SCART kábelt...szerintem megéri! A következő hónapban nyári összevont szám jön, Syphon Filterrel és talán Silent Hillel, két oldalas Csevegővel, meg egy csomó más érdekességgel. Ja, ma 18.-a van, holnap már lesz Star Wars Episode 1 is! Mééér' nem élek inkább amerikában....

Martin



**576 KONZOL**  
A NEVEZLESETT JÁTÉKOS MAGAZINJA  
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Postafiók 132.

Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?



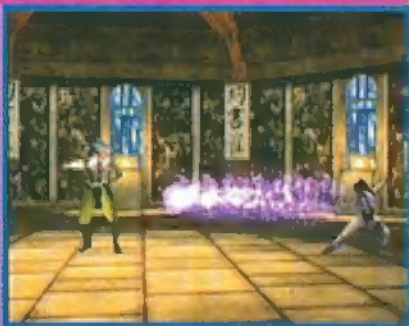




## MORTAL KOMBAT GOLD (DREAMCAST)

Europcom/Midway

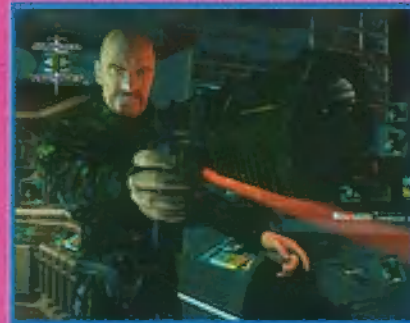
Atírás alatt áll a Mortal Kombat 4 Dreamcast-re is. Ebben a hirben eddig nem sok dolog hangzott izgalmasan, de az Europcom igén, hogy 5 újabb karakterrel kiegészítve, plusz ugyanennyi háttérrel feladva, grafikaillg szebbé téve teszik jövő a Mortal rajongók lelkirovát. Az 5 új karakter között van sokak kedvence Baraka, Kitana, Mileena, Kung Lao és Cyrax. Az új karakterek természetesen mind rendelkeznek majd videókkal. A grafikát pedig megpróbálják feljavítani a játéktérmi változathoz – azaz sokkal kerekbbek lesznek a figurák, s egyenként 3000 polygonból fog állni (ez nagyjából a PSX-ének.). A CD együtt jön a Dreamcast-el.



## TOO HUMAN (PLAYSTATION)

Silicon Knights

"Ez legalább olyan jó, mint a Final Fantasy VIII" - hangzottak Denis Dyak szavai, aki a játék projektvezetője. A Too Human egy különleges RPG játék lesz, mégpedig többek között azért, mert eddig nem sokan merték lemászni a Final Fantasy Cyberpunk világát. Ez most megtörtént. Ráadásul ebben a játékban is több mint 1 óra full motion video van. Ez már előre jelzi a méreteket. Tessék kapaszkodni: 4 CD. De nézzük valami konkrétumot is. A történet 2450-ben játszódik, amikor hősünk, John Franklin új életformák után kutat. A 3D-s polygonokból felépített terep a beavatottak szerint kihasználva a PlayStation lehetséges határait 30 képkocka/másodperces frissítéssel tökéletesen fog futni. Mivel a fejlesztések még korai szakaszban járnak, csak jövőre számíthatunk a megjelenésre.



## RALLY MASTERS (PLAYSTATION/N64)

Digital Illusion/Infogrames

Tavaly a Colin McRae Rally nagyot kaszált. Nem is mertek utána egy ideig a rallyra gondolni a programozók, mert a Codemasters nagyon magasra tette a léceket. Aztán a Motorhead programozói úgy látták, talán mégis csak van értelme ilyesmit csinálni, s belekezdtek egy nagyon hosszú projectbe. A Rally Masters legalább 22 fajta autót tartalmaz a valódi kinézetükkel és minimum 23 versenyzővel a valódnál, szintén valódi neveikkel. Az 51 pálya hosszantartó ki-kecselődést ígér, mind a PlayStation, mind pedig az Nintendo 64 tulajdonosoknak. Viszont a speciális metél zenét csak N64-en hallhatjuk. A játék 75%-os fejlesztési stádiumban jár, a nyár végére várható.



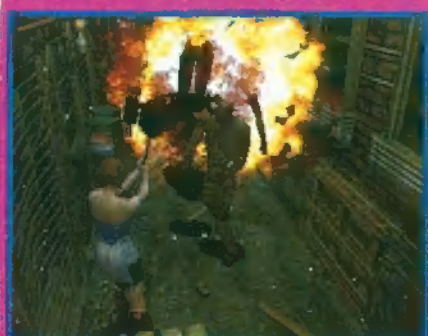
PSX

N64

## RESIDENT EVIL: NEMESIS (PLAYSTATION)

Capcom/Virgin

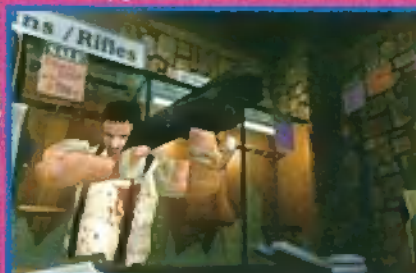
Most egy kicsit kihúzzhatom magam, kicsit feszesebben ülhetek a székemen, hiszen a világon először számolhatok be a Resident Evil 3-ról. Igen, végre hivatalosan is vannak konkrét adatok a játékra vonatkozóan. Először is a furcsa történet leplezt meg mindenkit. Hiszen a szereplőbrigád két részre oszlott. Az egyik oldal 24 órával a Resident Evil 2 előtt, míg a másik 24 órával utána játszódik. A Chris, Jill, Barret trió, akik miután kikerültek Raccoon City-ből, az Umbrella egyik európai bázisára mennek, míg a másik oldalon egyelőre Leon és Claire várakozik. A program grafikai újításokban is bővelkedni fog, mert a kamera most már nem csak rögzített szögekből mutatja a terepeket, hanem mozogni fog. A télen megjelenő Dino Crisis-hez már jön egy demo lemez, majd jövő tavasszal végre itt a teljes játék is.



## RESIDENT EVIL 2 (N64)

Capcom

A több éve várt pillanat végre megtörtént. A Capcom bejelentette: Lesz Resident Evil N64-re is. A történet teljes mértékben a PlayStationös második részt fogja követni, csak apróbb eltérések lehetnek majd. Itt lép be az első számú kérdéssel: hogyan férhet bele egy 2 CD-s játék egy apró kártyába? A megoldást a konvertálást végző Angel Studios-tól tudhatjuk meg, ugyanis kifejlesztettek egy olyan tömörítési eljárást, amivel nemhogy a játék minden egyes mozzanat lett előrelőve, de még pre-renderelt intro is lesz! Az oldalt látható képek alapján azt hiszem hihetünk a szakembereknek, ez valóban minőség-játék lesz. Egyéb extra meglepetések is kiegészítik a játékot, mind például a véletlenszerű tárgylevelő rendszer, ami után nem lesz két egyforma küldetés, vagy az a napló, amit főhősöd vezet, és a történet végén fontos szerepe lesz, miket itt bele (merre járni, hány tüköt találtál). Karácsonyig azonban csak ábrándozni lehet róla...



## DRAGON SWORD (N64)

Interactive Studios

A Glover mögött álló fejlesztőcsapat egy eddigi szuperhős RPG-n dolgozik. Azért híkos, mert egészen április 23-áig semmit sem árultak el belőle, akkor is csak részleteket, s most az E3-on végre lekerült a lepel. A történet a mesebeli Tengarra városába vezérel minket, ahol minden rendben folyik a maga útján, egészen addig, amíg egy Zordantia nevű királynő rá nem teszi a kezét. Ez úgy nyilvánul meg, hogy az összes sópredékát ráküldi a falura (legyen az zombi, elf, sárkány), de amint lenni szokott két bator hős nem nézi ezt jó szemmel. Tia és Kailan az a két fiatal, aki megpróbál véget vetni az uralomnak. Hőseinken tűzön, vízen, sivatagon, jéghegyen és erdőn keresztül vezet az útjuk, valamint 40 különböző varázstárgy és fegyver segíti őket. A 20 felüli pályaszám is sokat elárul, valamint az is sokak öröme szolgálhat, hogy egyszerre négyen is lehet játszani, de nem csak egymás ellen, hanem váll-vállal segítve együtt. A 3D-s terep rengeteg polygonból fog felépülni, a kamera mindig máshonnan mutat majd. Hol szemből, hol hátulról, mindig mozgásban lesz. Csak találgatni lehet, hogy elkészül-e még időn?

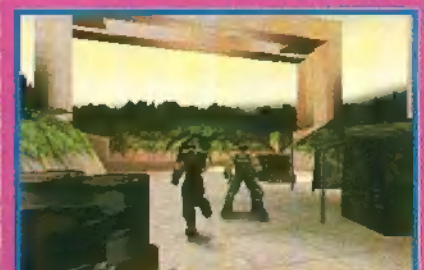


## FIGHTING FORCE 2 (PLAYSTATION)

Core/Eidos

Tavaly év elején óriási meglepetés volt a Fighting Force megjelenése, mert egy klasszikus slushit mert áthelyezni a 3D-be. Ez pedig a beat 'em up volt. Vagyis megyünk, megvívunk és csak utunk a jobb sorsra szenderült rosszfiúkat. A folytatásban ismét viszontláthatjuk Dr. Zenget, akinek miután kudarcba fulladt a terve, miszerint elpusztítja a világot,

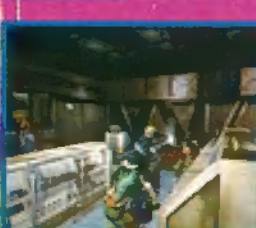
Új alternatíva után nézett. Akkor majd megöl mindenkit! Csatlakozott a robotokkal foglalkozó Nokamichi Corporation céghez és egy félig ember, félig gép kreatúrát hozott létre, ráadásul saját magából. 1 év alatt sokat változott a világ, így a folytatásban többet kell nyújtaniuk egy egyszerű textúra ábrázolásnál. Az ellenfelek intelligenciája nagy mértékben fejlődött, így előfordulhat majd, hogy rosszakaróink lesből támadnak, vagy elhúlnak előlünk és elrejtőznek. A történet sem lesz annyira lineáris, mert ahogyan a Tomb Raider 3-ban is, mi választjuk ki a küldetésünk helyszínét. Ezek mellett továbbfejlesztették a használható fegyverek tárházát és a grafikai rendszert is. Am mindez karácsonyig várta magára.



## CARRIER (DREAMCAST)

Jaleco

Baklérumok, moszatok, majd 1-2 lépés után emberek. Ezek voltak nagyjából az evolúció lépései, s az emberek a mai napig mind a csúcson állnak. Miután minden ellenséget legyőztünk, egymás ellen fordultak. A harcok közepette egy új faj fel-fedezését tették közre, ami máris felkeltette mindenki érdeklődését. A jó oldalon álló emberek egy Harrier nevű léggépmű csodahajóján próbálják elkészíteni az új faj egy biztonságos helyre, ám a rossz oldal közbeszólt. Az utolsó jelentés a hajóról egy veszélyes küldetés volt. Innentől kezdve egy akciósport kezében van a világ sorsa, mert ki tudja mi történhetett az idegen lényformával. Ez lenne a felállása a Jaleco által készített 3D-s akció/horrornak. Jack és Jessiter egyike azoknak a választható karaktereknek, akik ki fogják vizsgálni a hajón folyó ügyeket. A rettentően éles grafika már egyből szembetűnő, a képek alapján ez bátran állítható. A hangulatról már csak megjelenés után beszélhetünk, ez azonban csak a télen fog megtörténni.







1999. február 9. csütörtök. Ez a nap piros betűs ünnepként vonult be a japánok történelmébe, ugyanis ekkor jelent meg a Final Fantasy VIII. Ezen az egyetlen egy napon 2.21 millió (!!) darabot adtak el a világ legjobban várt játékaiból. Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy sikerült belőle szerezni egy példányt és így most elmondhatom nektek az első tapasztalataimat. Hááát nehéz szavakat találni, mivel mégis csak a világ LEGJOBB játékának az FF VII-nek a folytatásáról van szó. Az első dolog, amitől leesett az álm és új fehéreműt kellett cserélnem, az az intro volt. Ennyire tökéletes minőségű, tartalmú és zenéjű bevezető animációt sehol, semmilyen játékban és semmilyen gépen sem láthattunk! Tökéletesen a csodálatos zenére megvágva az események, és még egyszer mondom olyan minőségben, hogy tátva marad a szánk – de nemcsak az introtól, hanem a játék összes átvezető filmjétől is. Az introban minden jelentősebb főszereplő bemutatkozik, megjelenik Rinoa és a főellenség Edea is. Rajtuk kívül a főhős Squall és – legnagyobb ellenfele – Seifer harcát csodálhatjuk végig, ők ketten a játék legnagyobb vetélytársai, utálják egymást és legalább akkora ellenfelek, mint Cloud és Sephiroth volt a FFXVII-ben. Azt a jellegzetes karcolást, ami mindkettőjük homlokán található egymásnak köszönhetik. A másik dolog, ami magával ragadott az a grafika volt. Tökéletes és gyönyörű, nagyon színes és rendkívül jól kidolgozott. A grafika ugyan azzal a technikai megoldással – vagy ahogy manapság szakzsargonban mondani szokás ugyanazzal az "Engine"-nel – készült, mint a Parasite Eve. Így a grafika – bár százszor jobb nála – kicsit hasonlít a PE-re. A szereplők olyanok, mint az élő emberek, úgy is néznek ki és úgy is mozognak, gesztikulálnak és mindenre úgy reagálnak, ahogy azt kell. Bár a játék teljesen japán nyelvű (a japán nyelvtudásom pedig elég "széreny"), mégis mindig tudtam, hogy a szereplőknek milyen a hangulata és erre a mozgásukból és reakciójukból lehet következtetni. A zenék csodálatosak, teljesen újak, a stílusuk azonban teljesen Final Fantasy maradt. Fontos megemlíteni, hogy eddig mindegyik Final Fantasy játék egy-egy külön álló történet volt, ez azt jelenti, hogy a részek – történetben – nem folytatásai egymásnak. A közös az, hogy nagyon hasonló világban játszódik mindegyik. Ettől függetlenül azonban bármelyik FF játékkal játszunk is, mindegyik részben felbukkannak olyan jellegzetes, csak is a Final Fantasy világra jellemző dolgok (szereplők, szörnyek, varázslatok, Chocobok, Mog-ok), amik csak is erre a környezetre és világra jellemzők. Így van ez a FFXVIII-al is, senki ne számítson tehát a FFXVII történetének folytatására, sokkal inkább egy teljesen új világra és történetre, amelyben azonban egy csomó rendkívül ismerős dologgal fogunk összeakadni. Játék közben azt érezhetjük: hiába új az egész környezet, mégis azért valamennyire ismerjük. A Square a Final Fantasy VIII-ban egy teljesen új világot alkotott, legalább akkorát (sőt nagyobb is) mint az FFXVII-ben. Nemcsak a világ az új, hanem szinte minden. Felejtették el a Materiákat, a Limiteket és szinte mindent, ami a FFXVII-ben jelen volt, ugyanis a legalapvetőbb és legjellegzetesebb dolgokat kivéve minden megváltozott. A játék teljes harci rendszere megújult. Ami változatlan maradt az az "ATB" (Active Time Battle), tehát most is egy bizonyos időnek kell elteltie, hogy az adott karakterünk támadhasson. A Materiákat felváltotta a "Guardian Force" (Védő Erő). Ez voltaképpen az FFXVII Summon szörnyeire és isteneit jelenti, ők most annyira fontosak, mint a Materiák voltak. A G.F. szörnyek azért kiemelkedő szerepűek, mivel kezdetben csak egy Attack paranccsal

rendelkezünk és ahhoz, hogy többi menüt (Item, Magic stb.) is berakjuk a harcba, kell egy ilyen G.F. szörny. Azonban ezek a G.F. szörnyek nem állnak csak úgy át hozzánk, először meg kell találni, majd le kell őket győzni, és ha ez sikerül mellénk állnak (és hívhatjuk őket harc közben). Érdekes és jó dolog, hogy a játékban nincs MP, a G.F. szörnyek saját HP-val rendelkeznek, és amikor hívjuk őket (ilyenkor el kell telnie egy kis időnek, hogy előjőjenek), s ez alatt az idő alatt megvédenek a sérülésektől. Ha elfogy a HP-juk meghalnak csakúgy, mint a rendes karaktereink. A G.F. támadások rendkívül látványosak, fantasztikusan néznek ki, amúgy eddig három régi ismerőst már sikerült megszerezni, az egyik az Ifrit, a másik a Leviathan, harmadik az Odin, ezek – és az újak, amiket láttam – olyan látványosak (a FFXVII-hez képest), hogy le fog esni az állatok! Mivel nincs MP, ezért a varázslatokat el kell tanulni az ellenfelektől – erre van egy külön parancs. Limitek ugyan vannak, ám most egy kicsit másként adja be őket a játék. Még nem értem teljesen ezt a rendszert, de úgy vettem észre, hogy csak akkor nyomhatunk Limiteket, hogy ha rendkívül kevés HP-val rendelkezünk. Érdekes dolog – ezt még egyáltalán nem értem a japán nyelv miatt – hogy ha harc, illetve "limitelés" közben megnyomjuk a megfelelő gombot, akkor extrább támadásokat csinálhatunk, például G.F. szörnyeink nagyobb sebességgel. Az aljátékok terén is újat hoz a játék, állítólag rengeteg új mini játékkal játszhatunk, ebből a "rengetegből" egyet láttam eddig, egy

másikról pedig tudok. Legelsőnek kártyázhatunk speciális kártyákkal, a szabályokba nem merülnek bele, nagyjából a dominó és a szerepjáték kártyák keveréke, rendkívül szórakoztató és menet közben nehezedik is. Talán nem ismeretes, hogy Japánban a játékhoz ingyen mellékeltek egy PocketStation-t. Ha a játékban találkozunk Chocobo-val, kimenthetjük ide, majd nevelhetjük, különböző kalandokba vehetünk részt, valamint harcolhatunk is vele – remél-

jük az európai verzióhoz is kapunk egy ilyet. Amúgy már találkoztam Chocobokkal, tök jól néznek ki. Pár szót dióhéjban az első egy-néhány óra történetéből, elvégre, mint mindegyik FF játékban, most is ez a legfontosabb. Egy olyan világban járunk, ahol a békét a SeeD-k tartják fenn. Ha a világon van olyan hely, ahol valami gáz van, ők rendet tesznek. A SeeD-eket a Garden nevű helyen képzik ki. Innen indul tehát a történet. Miután Squall és barátai Zell, Selphie, Quistis (róla még nem esett szó, ő egy 18 éves csaj, aki a Gardenben tanár), sikeresen veszik a rájuk bízott küldetést, SeeD-k lesznek. A tiszteletükre rendezett bálon összeismerkedik Squall és Rinoa (itt láthatjuk a videojáték történelem legszebb filmjét – kettőjük táncát). Ezután Squall-t furcsa álmok kezdik gyötörni, melyben egy titokzatos ember, Laguna Loire életét kezdi élni – vajon mi a kapcsolat kettőjük között? Ez után Squall és kis csapata azt a megbízást kapja, hogy intézze el Edeát a boszorkányt, aki a gonosz Galbadia birodalom vezére, és háborút akar indítani a világ összes országa ellen. A dolog azért macerás, mivel Edea a világ legnagyobb varázslója és mellesleg maga mellé állította Seifer-t is. (Még tudnék írni, de a további történet legyen meglepetés.) Megkezdődik tehát a fantasztikusan jó történet, ami 4 CD-n keresztül bonyolódik és a készítőik ígérete szerint vagy 100 óra játékidőt ad. Leghamarabb TALÁN ősszel jelenik meg az angol verzió. Szóval a játék eddig tökéletes, alig várom, hogy megjelenjen az angol változat, hogy értek is belőle valamit.

Veres Miki



## NTSC ISMERTETŐ





playstation

# STREET FIGHTER

## MÉG KÉT BŐR, DE NEM EZEK AZ UTOLSÓK.

COLLECTION 2

VS. MARVEL SUPER HEROES

**R**etro. Ez egy angol kifejezés, amit a számítógépes világban is előszeretettel használnak, és jelentése annyit bír: újra (a régiből). Azaz, régi idők nagy slágereit újratekerve, vagy változtatás nélkül kiadni egy új platformra. Szóval mi cél is szolgál ez az újrakidadás? Mondjuk pontosan az olyan örül-

legalapabb, legelső Megadrive-os rész. Aztán a Champion Edition, ami a 4 új főnővel fel-turbózott rész, még szintén a Megadrive-ról, majd ugyanez, Turbo Hyper Fighting névvel, csak kissé átalakított grafikával.

De mit nyújtanak ezek a részek? Minden megegyezik az eredeti részekkel kapcsolat-ban, egyedül csak az a borzasztóan sok töltési idő és a repeditázék hang lóg ki a har-monikus összképből. Blanka ugyanúgy róz, a biciklizős háttér ugyanolyan szép, Ryu ugyanúgy kiállítja el magát, s a pályaválasztó rész is teljesen az eredetiekhez hasonló. Azaz mégiscsak van egy újítás. A játék fő-menüjében van egy olyan pont, ahol több mint 100 darab illusztrációt, rajzot nézhe-tünk végig, amit még annak idején rajzoltak a játékhöz, csak sehol nem használták fel. Ez a megszállottaknak egy igazi kincs-bánya...

Azon megszállottak részére, akik ugyanúgy-gondolkoznak, mint én, s nem szégyellnek egy régebbi anyaghoz visszakanyarodni ide-ális választás, akiknek ez teljesen új dolog, azt csak sajnálni tudom, s csak annyit tudok mon-dani, várjatok a Metal Gear 2-re, a Crash 4-re, a Mortal 5-re...

B.P.

**A**zt tartja a mondás, hogy felmelegítve csak a káposzta jó. Én azonban leszek olyan bátor és ezt megcáfolom, mert igenis a játékok is jók felmelegítve. Igaz, hogy utólag más lesz az aromá-ja, mert az összehatást ké-pező dolgok ízei kevered-nek, de ugyanolyan finom marad. Mint például a Marvel Su-perheroes Vs. Street Fighter nevű programban is, ahol két nagy tábor összecsapására kerül sor.

A program a Street Fighter engine-jével készült, csak hát az eltelt idő valamennyit segített a dolgon, így mind gyorsabb, mind pedig szebb lett a játék, amellett, hogy ez még mindig csak 2 dimenzió és több kar-aktert is tartalmaz. Bogarásztam egy kicsit a játék után és találtam is hozzá egy speciális mozgásokat tar-talmazó listát. Hát egy kicsit elkere-kedtek a szemeim! Mert 1 karakter-hez több speckó tartozott, mint a Tekken 3-ban, ami azért nem kis tel-jesítmény. Aztán kíváncsiságból be-néztem az Options menübe is. Hát, mit ne mondjak a beállítások széles tárháza tárult elém. DE tényleg, egy képernyő teleírva apró betűkkel, s abból bármelyik megváltoztatható. Na jó, nézzük a játékot is.

Szóval úgy voltam vele, hogy leülök egy picit játszani, aztán majd utána megírom a cikket. Nos a piciből egy egész hét lett, mert a játék egyszerű-en annyira leköt, hogy fel sem lehet állni mellőle. Minden karakter telje-

sen más mozgásokkal rendelkezik, s ha végigviszed a játékot még ani-máció formájában egy befejezést is végignézhatsz. Ezeket és egyéb hát-térképeket, a főmenü Gallery menü-pontjában láthatod viszont.

A CD szerintem csak azok tetszését fogja megnyerni, akik az úgyneve-zett arcade verekedős játékokat sze-retik, és/vagy nagy 2D-s rajongók. Ebben a programban ugyanis nem a gyönyörű háttérak és élethű moz-gásoké a hangsúly, hanem az amo-lyan igazi comics hangulaté, azzal a magával ragadó füstös kis vázla-tosságával és rikító színeivel.

B.P.



teknek okoz örömet, mint én. Mert mostaná-ban vettem észre magamon azon tüneteket, hogy ezek az új csillogó-villogó játékok már nem könek le. Hiába jött meg egy nagyon klassz japán játék, csak rápillantottam, de gondolataim máris máshol jártak. Hol vannak azok a korai kilencvenes évek, amikor még a Bubba 'n' Stix-et nyomtuk, vagy először jelent meg egy olyan játék, hogy Mortal Kombat. De öröm visszaemlékezni a Sonic-ra, vagy a hogy még előrébb menjünk a Lemmings-re, Street Rod-ra, Chuck Rock-ra... És még sorol-hatnám naphosszat ezeket a ma már aranyba vésődő neveket, talán nem véletlen, hogy egy-re több lesz ezen játékok közül a visszatérő a mai piacra.

Tavaly például volt egy Street Fighter Collecti-on. Nos a mostani Street Fighter Collection 2, talán az elődje lehetne annak a kiadványnak, mert ezen a lemezen 3 darab Street Fighter II s részt fogsz találni.

Azonban mindhárom különbözik egymástól némiképp. Van a World Champions, ami a



### STREET FIGHTER COLLECTION 2

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS  
DUAL SHOCK

✓ MINDEN UGYANAZ,  
MINT '91-BEN

× ILLETVE PLUSZ TÖLTÉSI  
DÖVEL ÉS ROSSZABB ZENÉVEL

79%

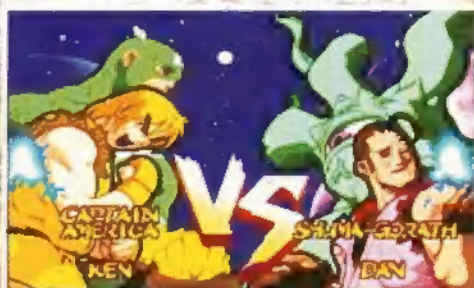
### MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
DUAL SHOCK

✓ IGAZI GYÖNGYSZEM  
AZ 'OLD SCHOOL' STÍLUSU  
ANYAGOK KÖZÖTT  
× CSAK TÖLT.  
CSAK TÖLT, CSAK.

83%





A márciusi számban már vázoltam véleményem a biliárd játékok élethűségét illetően. Ez azóta sem változott. Pontosan ezért voltak kétségeim, amikor a Pool Hustler-el kezdtem játszani. Valószínűtlennek tartottam (és tartom), hogy elég szórakoztató "golyóldkösöt" lehet létrehozni egy PSX-en, vagy akár N64-en... egyáltalán bármilyen gépen! Ez persze nem jelenti azt, hogy minden ilyen típusú játékot reflexből húzok le, már csak azért sem, mert valakinek előbb vagy utóbb csak sikerül valami hasonlót létrehozni az

ami még többet elárul ütésünk típusáról, trükkjeiről. És a fenti dolgok csak egy ütéshez tartoznak! Ebből van legalább 25-30. Persze ha engem csak egy érdekel, nem kell végig próbálgatni az összeset, amolyan szótárszerűen is rá lehet keresni a dolgokra. A golyócsavarástól az ugratásig mindent meg lehet tanulni ezekben a pontokban, így nem akadhat olyan ellenfél, aki ellen ne tudnánk tisztességgel felvenni a versenyt.

A többi pontot is érdemes kicsit közelebbről megvizsgálni, mivel ezek sem a megszokott módon navigálnak minket, esetleg tanítanak meg egy-két mesteribb húzásra. A PRACTICE gyakorlatilag ellenfél nélküli küzdelmet jelent, ahol kipróbálhatjuk, hogy a megtanult fogások hogyan működnek az asztalon. Semmit nem kell kü-

technika egy-egy ütéshez, így látjuk, hogy mit kéne tennünk, de nem tudjuk hogyan. Persze ez legyen a legnagyobb probléma az egész játékban. Ennyit a bűvész-lövésokről. Fent említettem, hogy a pénzkeresős dolgot kicsit jobban átböngészem, már csak azért is, mert ide tartozik a legfontosabb menüpont a STORY. Ez játékaink története, ahol mindenféle ellenfelekkel találkozunk, mindegyik kihív minket egy játékra és felajánl egy összeget tétnek. Ebből a minimum 150 dollár. Pályahívatásunkat a Central City-ben

A lényeg annyi. A kameraállásokat gépileg és manuálisan is változtathatjuk, izlésünktől függően. Nem csak győzelemmel lehet pénzt nyerni, hanem egy-egy jobb ütéssel is. Amikor olyan 80-90 százalékos helyzetünk van, az ellenfél néha felajánlja, hogy tegyünk fel pénzt a lyukra. Ha bemegy a miénk, ha nem az övé. Elég sok zsebpénzt lehet így

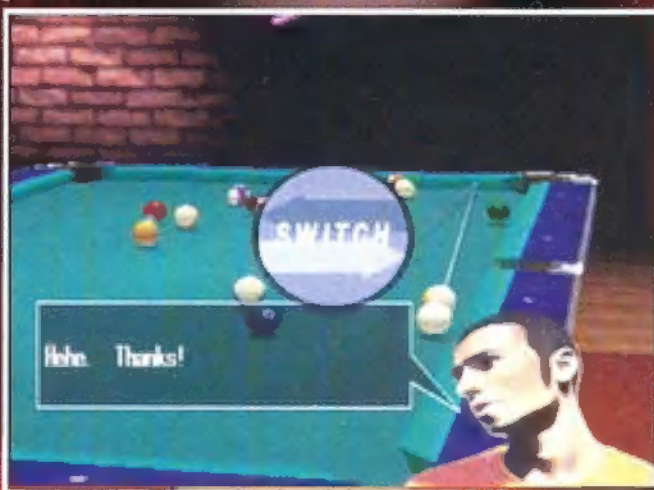


eredetihez (én ebben reménykedem...), akkor végre azok is megszerethetik a biliárdot, akik "civilben" nem igazán képesek nagyokat lökdösni golyó ügyben. Ebbe az irányba az első lépést a Pool Hustler tette meg. Ebben is golyókat kell lökdösni, ebben is sokat ronthatunk, ebben is elég biztos a gép keze, ám mégis valahogy már az első pillanattól kezdve barátságosabb az egész játék, mint az eddigiek közül bármelyik. Persze lehet, hogy csak számomra tűnik így a dolog, mivel az Actual Pool nekem igen csak bosszantó kaland volt, de ettől függetlenül ajánlanám mindenkinek a játékot, mert az végre nem az érzéketlen brit-stílusú hümmögős, hallgatós arisztokrata ridegség, hanem az amcsi manímer, bulizós verzió. Azért ne számítsatok arra, hogy a lendület kifújja a kontrollert a kezeteiből...

A játék lényege: minél több versenyt megnyerni és minél több pénzt szerezni. Utóbbi menetére kicsit később visszatérünk, de most ejtenék pár szót a menüpontokról és a különböző funkciókról, amik sokkal használhatóbban találják a játékot, mint eddigi elődei. Rögtön az elején belemászhatunk a LESSON módba, ahol egy rendkívül jolfésült figura elkezd magyarázni mindenféle dolgot. Ezt ráadásul már rajzokkal is aláfesti, így viszonylag könnyen megértheti még az is, aki nem beszél angolul. Ha elolvastuk és megvizsgáltuk a rajzat, akkor a gép rögtön felajánlja az ütés gyakorlását. Persze nem muszáj rögtön megpróbálni, megtekinthetjük szakértő dákójából a dolgot (DEMONSTRATION). Ha pár-szor már megpróbáltuk és valahogy mégsem sikerül, akkor még mindig választhatjuk a MORE INFO pontot,

## A POSZTÓ LEHETŐLEG MARADJON ÉP!

# pool hustler



lőnésebben beállítani, csak egyszerűen játszani.

A TRICK SHOOT a szórakoztatóbb része a dolognak, ahol mindenféle nyakatekert mutatványokat próbálhatunk meg, természetesen csak fokozatosan, miután az előző ütést teljesítettük. Itt pontgyűjtésre megy a dolog, minél nehezebb az ütés, annál többet ér. Ha sikeresen kivitelezünk egy párat, akkor a program továbblépet egy második színvonalra, ahol tovább szaporíthatjuk pontjainkat. Ha valaki az egészet végigcsinálja, megkapja a mester fokozatot és megküzdehet egy azonos színvonalú versenyzővel. Bevallom, kétlem, hogy hetek alatt meg lehet csinálni ezt a részt. Apró figyelematlenség, hogy nincs leírva a kívánt

kezdjük, ahol a belváros közkezdelt szórakozóhelyén, Unce Pierre's Pool Hall-ban, Joseph barátunk készül elnyerni tőlünk keservesen összekopogtatott vagyonunk felét. Ha kiválasztottuk a játéktípust, akkor tétel kell beadnunk a közösbe reménykedve, hogy a játék végén mi vehetjük ki onnan. Maga az irányítás elég egyszerű, pláne azoknak, akik átváltozták magukat a LESSON ponton. A nyilakkal a dákót igazgathatjuk, míg a négyzet lenyomva tartásával a golyó és a dákó pontos találkozási pontját állíthatjuk be. Erre akkor van szükség, ha meg szeretnénk határozni a fehér golyó irányát koccanás után (lesson). A kör megnyomásával felülnézetből csodálhatjuk meg az asztalt és golyónk várható útját. Magát az ütést az X-el hajthatjuk végre két lépésben. Először a gomb nyomva tartásával az erőt kell beállítanunk, majd másodszor megnyomva elűtni a golyónkat.

is keresni, ami azért is fontos, mert ahogy továbbhaladunk a játékban az előkelőbb helyeken már nem elég holmi 150 dolcsi a játékhöz. Ezért hiába nyerünk sokszor, ha közben folyton elszórjuk a pénzünket, nem tudunk majd továbblépni. A helyszíneket tekintve hangulatos és szép helyek egyaránt vannak a játékban. Pontosan ugyanez a helyzet az ellenfelekkel is. Van bunkó és van korrekt. Még sajnos nem sikerült eljutnom az összeshez, de az eddigiek mind változatosak és elég nehezek voltak. Persze lehet könnyíteni a nehézséget is, ám ekkor egy bizonyos szinten nem enged túl a gép. A nagy-nagy pozitívum ebben a játékban a játszhatósága, ami még mindig nem üti meg mondjuk egy focit vagy hoki programét, de biliárdban állíthatom, hogy az év eddig legjátékhatóbb alkotása a Pool Hustler.

Adam

## POOL HUSTLER

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ HALADUNK!  
× LASSAGSKÁN

# 82%

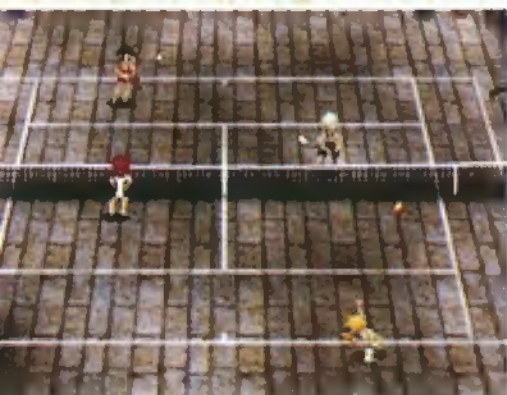
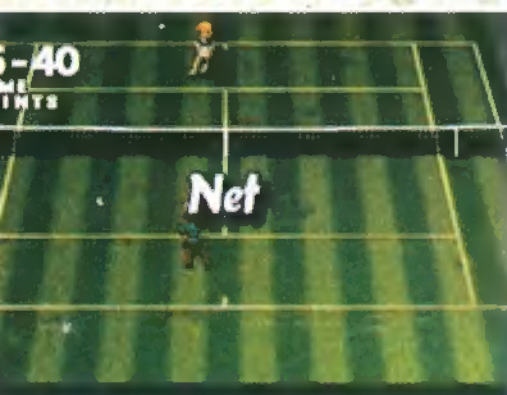
## 576 KONZOL



Sok minden relatív. Persze ezzel most nem akartam valami roppantul bölcs gondolatot az égnek eresztani, csak ez fordult meg először a fejemben, miután kipróbáltam ezt a játékot. Abszolút izétségű. Egy sportjátékban tulajdonképp mi vonzza az emberkéket a PSX-elé? Szerintem két verzió van. Az első szórakozni szeretne és a játék élethűsége másodlagos addig, amíg el tudja találni a pattogó labdát. Jókat mosolyog a poénokon és vigyorogva mustrálja a pályák díszítését, hangulatát. A második verzió már sokkal komolyabb. Ő a NAGY sportember, aki azért veszi a játékokat, hogy beleképzelje magát azoknak a helyébe, akik milliókat vonzanak a képernyő elé hetente. Ő a labda színét, az ütő húrozását és legfőképp a minél jobban szimulált játszhatóságot figyeli. Fel van háborodva, ha az egyik szabály nem jól működik, ha a labda a fonák után nem pörög lefelé, vagy nem hallhatja a NEKI szurkoló tömeg teljesen élethű hangját.

Na, kérem. A NAMCO az első versenyzőnek tett a kedvére, amikor megjelentette az Anna Kournikova's Smash Court Tennis-t. Bár az első pillanatban még eredeti fotóról mosolyog ránk a rövid szoknyás bájkonzentrátum, ekkor látunk utoljára olyan vizuális megoldást, ami a "komoly" teniszre emlékeztet.

Hangsúlyozom: EZ NEM NEGATÍVUM!! Ettől kezdve már csak mosolyognunk kell és sokat gyakorolni, hogy élvezni tudjuk a játékot. Aki roppant összetett és nehéz menü navigálásra számítana, ne itt keresgéljen. Egyszerű és könnyen kezelhető az egész játék. A főmenüben az opcióknál érdemes kezdeni és megnézni a gombkiosztást. Mivel akár négyen is csapkodhatják a labdát, akár négy különböző beállítás is lehetséges. Ezzel sikerül elkerülni a "én nem ezzel a beállít-

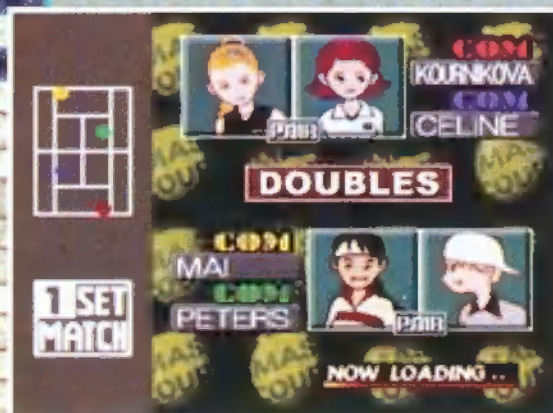


tással játszom otthon"-típusú kifogásokat, amikor cimboránkat 6-0-ra ledaráljuk. A Ball Markert csak akkor állítsátok be, ha kétkedőbbek vagytok. Nem csalnak a vonalbírók, ám ennek segítségével ti is megnézhetitek, ha az a fránya tenyeres tényleg kint volt. Ezek után jöhet a gyakorlás. Először a játékost kell kiválasztani. Jesszusom! Spórolni kellett a helyel, így egyik teniszesezőnek sincs orra. Sebaj, mert nem az orrukkal játszanak. A Warmup-pal érdemes bemelegíteni. Kevés ütögetés után ideje átlépni a Shot Training-re. Kezdjük az alapokkal. A szervák remekül vannak megoldva! Ha semmit sem szeretnétek gyakorolni, a szervákra akkor is szánja-

**576 KONZOL**



tok pár percet! E nélkül ugyanis eleve nem nyarthettek pontokat. Aki valamennyire is familiárisan mozog a tenisz világában, az tudja, hogy a két szerválehetőségből az elsőbe mindi beleadnak a versenyzők apait-anyait reménykedve, hogy sikerül eltalálni a labdát. Mivel itt a hiba még nem jár pontvesztéssel, sokkal inkább koncentrálnak az erőre, mint a célzásra. Ha ez nem sikerül, akkor a második (utolsó) szerválehetőségnél, már egy gyengébb, de biztosabb adogatást választanak. A játékban pontosan ugyanerre van



## ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS ANNA A TENISZ LOLITÁJA



lehetőség. Ha a háromszög kivételével bármelyik gombot megnyomjátok, a játékos feldobja a labdát, majd a második megnyomásra elüti. Persze nem mindegy, hogy mikor nyomjátok másodszor meg a gombot. Ha viszont minden jól sikerül, akkor elég komoly erő és kifli lesz a labdában. Az irányát a nyilakkal adhatjátok meg. Hibás első szerva esetén nem kell megijedni, itt a második lehetőség. Itt viszont biztosra kell mennünk. Megoldás: a háromszöget megnyomni kétszer, gyors egymásutánban. Ez gyenge, de tuti.

Ha begyakoroltunk egy pár fontosabb mozgást, indulás a pályára. Lehet párban és egyedül is játszani. Ha EXHIBITION (barátságos) Game-et választunk, akkor jelenik meg a játék egyik legpozitívabb tulajdonsága: az aprólékosság. Miután kiválasztottuk versenyzőnket, megjelenik 14 választható pálya. Persze ez nem az összes, de a rejtett pályák csak a bajnokság végén válnak választhatóvá. Leolvashatjuk a pályák borítását és megnézhetjük a labda pattanását is. Ezt azoknak ajánlanám, akik tudják magukról, hogy nem villámkezűek. Egy füves pályán a labda sokkal kissébet pattan, így nehezebb utoléni. Még a játék hosszát kell megadni és kezdődhet a küzdelem.

Miután már majdnem a cikk végére értem és még magáról a játszhatóságról nem volt szó, átugorva a többi menüpontot (ami egyébként nem különbözik a megszokott főmenüs cucctól) rögtön a játékra térek. A pályák kivitelezése nagyon szép és ötletes. A meccsek alatt a közönség folyamatosan reagál a labdamenetekre nem is beszélve a mozgó dolgokról (pl.: ha vídamparkban játszunk, elhúzz minden percben egy hullámvásút a

pálya fölött). Ez nem zavaró, mindössze hangulatjavító. Az ellenfelek elég keményen játszanak, különösen az adogatásokat tekintve. Amíg a mi szerváinkat könnyen, sőt sokszor védtetlenül visszavágják, ők rengeteg ászt ütnek az egész mérkőzés alatt. Ha sikerül véletlenül elnyerni az egyik adogatást, hát becsüljük meg! Az ütésekről annyit érdemes tudni, hogy a legerősebb ütés kivitelezése pontosan kétszer annyi ideig tart, mint ha egy amolyan normál tenyereset szeretnénk "bevinni" ellenfelünknek. Ez természetesen megnehezíti a dolgot, mivel ha a megszokott ritmusban nyomjuk meg a gombot a "nagy" ütésnél, mielőtt

ütnénk, már elszáll a labda előttünk. Kifizetődőbb ezt is gyakorolni még a meccsek előtt. A bírót nem csal és az ellenfél is "megethetető" egy kis fortélyal. A játék e-mellett bővelkedik ötletes, poénos megoldásokban is, pl.: ha nem jó helyen állunk, bizony kiűthet minket a labda. Egyellen apró negatívum az ellenfelek elfáradhatatlansága. Mindig biztosan ütnek és akár a harmadik Set4 utolsó játszmájában is képesek ászt ütni, amikor mi már örülünk, hogy fel tudjuk emelni a kezünket.

Összegezve nem az élethűsége, hanem a hangulata és a kivitelezése teszi szórakoztatóvá az A.K. Smash Court Tennis-t. Napokig lehet nyomni vele barátokkal vagy akár egyedül is, megelégedve az időről és minden egyéb zavaró tényezőről. Ja, igen! A játékban sokkal több van, mint egy oldalnyi, úgyhogy ha rám hallgatok alaposan végigbogarásszátok, mert rejtett kincsei igencsak kuriózumra teszik a PSX-Tenisz kategóriában induló játékok között.

Adam

**ANNA KOURNIKOVA  
SMASH COURT TENNIS**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

**14 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
DUAL SHOCK**

**✓ BULIJÁTÉK!  
× TUL. BIZTOS ELLENFELEK**

**92%**



gazán nem állíthatom, hogy a PSX-piac tele van zeneszerkesztő programokkal. Ha megpróbálok visszaemlékezni valamennyire, kb. fél éve vagy talán még régebben találkoztam a Fluiddal, ami ilyen célzattal készült, ám azóta semmi. Mivel azonban a fent említett Fluid (annak ellenére, hogy ötletes volt és viszonylag használható) rengeteg apró hibával és hiányossággal rendelkezett. Csak idő kérdése lehetett egy újabb program összefabrikálása, valamelyik nagykoponya csapattól. Pár hónap, pár ezer munkaóra és a Codemasters megérkezett a MUSIC-al. Mielőtt azonban neki kezdenénk kicsontozni, kicsit nosztalgizva nézzük meg, hogy melyek voltak azok a problémák, apró figyelmetlenségek, amiket a Fluid tartalmazott.

A legfontosabb: minden dallam, ritmus, loop és egyéb töltelék előre elkészített volt. Nem lehetett saját dallamot, saját kedvenc számot átdolgozni vele, mivel egyszerűen nem tudtuk felvinni a gépre a zenét. Ez ebben a programban megszűnt, mivel lehetőség lesz hangminta készítésre, amibe mindenki azt pötyög bele, amit akar. A másik viszonylag zavaró probléma a Fluidnál a sávok kevés száma volt (8). Itt ezen is javítottak a készítő, mivel gyakorlatilag 16 hangsávot is megszólaltathatunk egyszerre. A két legszembetűnőbb hibát sikerül kijavítani, de akkor miért nem kezdtem a cikket örömitasan, áradozva a program tulajdonságairól? Azért, mert sajnos a rengeteg aprólékos megoldás, figyelmes adalék az irányíthatóság rovására ment. Emlékszem, amikor először megkaptam a Fluidot, sokan nehezen kezelhetőnek tartották, mindezek ellenére bárki megtanulhatta egy délután alatt alapszinten használni. A MUSIC ezzel szemben még mindig gyakorlatilag kiismerhetetlen számomra, pedig már lassan egy hete próbálom teljesebb feltérképezni ezt a zenei labirintust. Nem tagadom, hogy még mindig vannak fekete foltok a "játék" irányításában, ám ezek már nem játszanak szerepet zeneszerkesztésként, inkább a hangzásvilághoz kapcsolódnak. Mindezek ellenére ajánlom, hogy aki valamennyire is rendelkezik zenei tehetséggel és egy nap a színpadon is kamatoztatni szeretné tudását, az vessen egy pillantást a cikkre és a játékra egyaránt, mivel rendszeres gyakorlás mellett használható alapokat ad egy stúdiós szerkesztéshez, vagy akár egy komolyabb szintetizátor



használatához. Ja, igen és van még valami! Ez nem egy megszokott zeneszerkesztő program, hanem egy sokkal összetettebb valami, ugyanis itt csak a tartalom egyik fele a zene, a másik a kép! Teljes egészében lehet az általunk készített muzsikához videót is alkotni, de erről majd a cikk második felében. Meg említeném még a program CD-lejátszó funkcióját is, ami szerintem kicsit értelmetlen megoldás, kivéve persze azokat, akik csak a PSX-el hallgatnak zenét. Egyszerűen az alpból megszokott CD-lejátszó-kép megoldást tudja a program és új animációkkal fűszerezi meg a látványt, ám ennek semmi köze nincs magához a zenekészítéshez. Nem lehet hangmintát venni a CD-ről, úgyhogy ha valaki ezt tervezné, el kell szomorítanom. Van viszont ezer más pozitív dolog a programban!

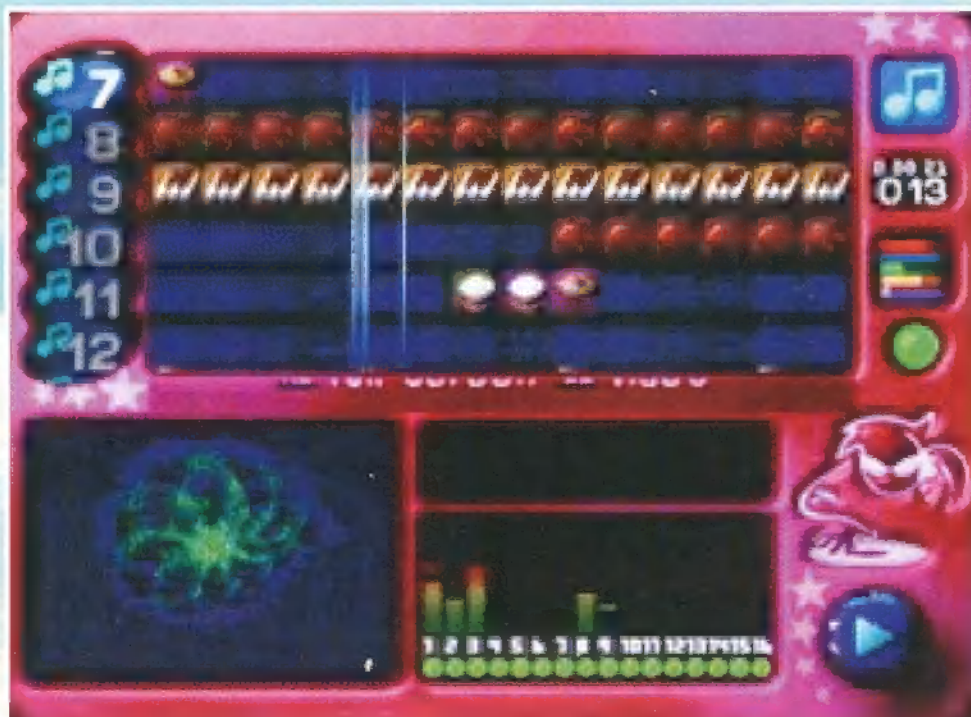
Mindenek előtt kezdjük a központi menünél. Itt láthatjuk a mentési lehetőségeket, a játék megkezdését, a CD lejátszót és az első látásra "hétköznapi" tűnő opciókat. A Load and Save menüpont azoknak a legfontosabb, akik először próbálkoznak a zenefabrikálással. Itt ugyanis be lehet tölteni előre elkészített dalokat, zenéket és így könnyebb végigbongészni a programot kezelhetőség szempontjából. Ajánlanám mindenkinek, hogy egyszerűen töltsön be egyet és utána a START pontban tologassa ide-oda, cserélgesse a hangszereket, nyomkodjon mindent addig, amíg minimálisan már ismeri magát a legalapvetőbb irányítá-

sokban. A zenéket úgy lehet betölteni, hogy a Load&Save pontban rámegyünk a kis CD-ikonra, majd alul a balról második kis memókártyára. Ezután már csak a kívánt zenét kell kijelölnünk az X-szel és a körrel betölteni. Természetesen van videó klip is az alkotásokhoz, ha kívánjuk, azt is megnézhetjük.

Persze, akik csak natúr beleugranának az alkotás gyönyörébe, azoknak rögtön a START pontot ajánlom és sok türelmet. Kezdjük az elején. Akik esetleg olvasták a Fluid-os cikkemet és már ismerik az alapokat, azok nyugodtan ugorják át ezt a részt, mivel itt megpróbálok pár szóban elmagyarázni a zenekotyvasztás alapjait, azoknak, akik most látnak először ilyen játékot.

Akár a házipítésnél a zenében is a jó alap a legfontosabb. Ez az esetek kilencven százalékában a dob (drums) és a basszus (basslines). Ezeket kell – vagy mondjuk úgy – érdemes először összerakni. Úgy képzeljétek el a zenét, mint egy nagy szendvicset, amiben rengeteg "töltelék" van. Rétegről rétegre kell egymásra pakolni a dallamokat, a cintányerűzéseket, a hangmintákat, hogy a vége egy összefogott, jól egybehangzó eredményre rázhassák a nócik magukat a dizsiben. A START pontban a központi vágóasztalt láthatjátok, ahol középen fent van ez a bizonyos szendvics. A kontroller lefelé nyomkodásával látható, hogy a mi szendvicünk 16 réteges (sávok) + a sebesség, amit a gép egy kis vezénylő kézzel jelöl. Ezeket a sávokat kell egyenként feltölteni. Különböző mérőalkalmazások mellett itt van még a videó-képernyő is, ami viszont még teljesen üres. Ha megnyomjátok az L2-t, pirosra vált az asztal képe és a jobb felső sarokban a kijelző átfordul egy égővé. Itt kell majd a videó-cuccot összevagni, de erről majd akkor, ha már használható dallamunk is

van. Nézzük a hangmintákat, amiket a készítők adtak a játékhhoz. Az L1 megnyomásával középen (majdnem), lent megjelenik egy kisebb menü. Legfelül a stílust látjuk. Ez lehet sokféle Trip Hop, Ambient, House, Techno...stb. Egyel alatta már közvetlenül a hangminta típusát választhatjátok ki. Ezen kicsit érdemes csámcsogni, hiszen ebből rakjátok majd össze az egész dalt, így nem hátrány tisztában lenni a neveikkel. A BASSLINES a már fent említett basszus, amit a CYMBAL, a cintányér követ. Természetesen az X-szel meghallgathatók a kiválasztott minták. A következő mintatípus a DRUMLOOPS. Ezek ritmusok,



amiket ha egymásután raktok, egy folyamatos alaprítmust fognak produkálni. Hallgassátok végig többször is stílusonként, mivel egy szám sokszor a megfelelő DRUMLOOP-nak köszönhetően jó. A jó loop mozgásra készíti a kis-Travoltákat, és kész a tuti siker! Még egyszer hangsúlyoznám, hogy megközelítőleg minden így működik egy "profi" stúdióban is, ezért nehegy valaki azt higgye, hogy ez amolyan vásárnapi zenekotyvasztás. Prodigy-bácsiék is a DRUMLOOP-al kezdik. A következő hangszert, hangmintát a HI-HAT, a lábcin. Ez apró sziszegő hangokat képes produkálni különböző ritmusokban, majd ezt követi a lábdob a KICKDRUM. Ezt hívják máshol drog-dobnak, mivel ebből szoktak jönni azok a pocsek,

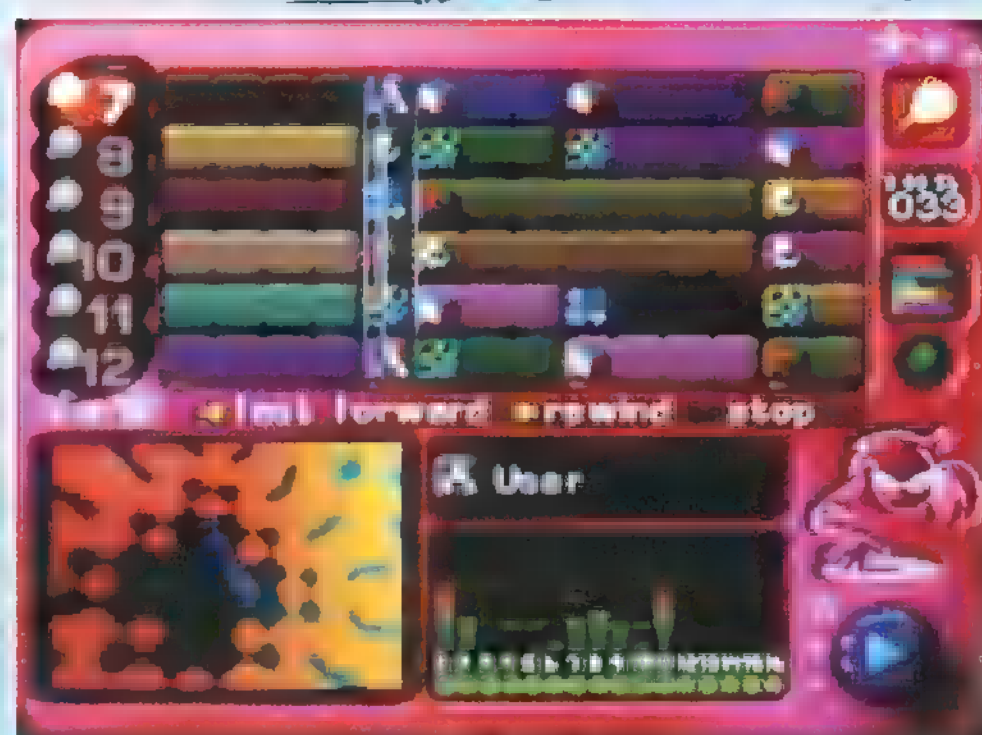


monoton, menetelés ritmusok, amiket igencsak furá kinézetű emberek, igencsak furá mozgással szoktak végigszeletelni a hévígékén, tág pupillákkal. **(Adibádi, ez a szeletelés szerintem nem a kickdrum-nak tudható be, hanem az Extasy-nak meg a Speed-nek. Gázolós "barátunk" tudna erről mesélni...Martin.)** Első zenei hangmintánk a MELODY. Dallamocská, no comm. A PADS következik, ami mindenféle furá mintákat tömörít magába, stílus-tól függően. A PERCUSSION egy-egy rövidebb ütős hangszerral kivitelezett dallamot, ritmust vagy egyéb megnyilvánulást jelent, ezt követi a SINGING (énekhangok), majd

vicsünkbe egy sorral a dob alá. Ha megvan, vissza a sor elejére és Start! Hűha, ezzel itthon már aranylemezek is lehetünk! **(Jellemző, hogy nálunk ez is elég a "gyémántlemezhez". Bukli Gabi barátom szombat délután két óra alatt összedobott pár olyan számot, amiket ha kiadnának CD-n, élete végéig csak a tizenéves kislány rajongók "szüzzoltásával" kéne foglalkoznia... Martin)** Azért még érdemes lenne adni

■ színvonalnak is, úgyhogy pakoljunk bele egy kevés cintányért, melódiát és mindent ízlés szerint. Ha szépen fokozatosan sikerül egymásra pakolni akár 16 különböző hangmintát, tényleg remek muzsikát lehet összeállítani.

De mi van akkor, ha nekem nem tetszik az előre elkészített mintatömeg és saját dallamot akarok, vagy egyik kedvenc slágeremből szeretném a főmotívumot beleépíteni a zenémbe. Mi sem egyszerűbb ennél! R1, és már benn is vagyunk a hangminta-készítőben. Itt ugyanúgy lehet kiválasztani a hangtípust, mint a szerkesztésnél (L1), majd az X-szel egyszerűen be lehet tenni a kívánt helyre, szintén a fent megismert módszerrel. Természetesen itt változtathatunk a hangmagasságán, nem is beszélve a bal alsó sarokban lévő modulátorokról. ■ el lehet tolni a hangokat balra, jobbra, lehet torzítani, némitani vagy akár tihanyi-típusú vízhangot is hozzákeverni a kész mintánkhoz. Ha elmentetük a dolgot csak vissza a központi vágóasztalra, és beilleszteti őket a megfelelő helyre. El-



Főmenü, opciók, music. Azért jöttünk ide, hogy az utolsó simításokat elvégezzük alkotásunkon, mielőtt nekikezdünk a videoklip szerkesztéséhez. A sebességet a SET DEFAULT BPM pontban állíthatjuk be. BPM=BEAT PER MINUTE, magyarul: másodpercenkénti ütésszám. A hangerőről nem kell különösebben semmit mondanom, annál inkább az azt követő REVERB pontról. Ez felelős ■ zene mély, áramló hangzásáért. Ettől lesz a muzsikánk zengő, érzelmes és átható. Itt 10 különböző hangszín közül választhatunk a semmitől, az űrhangzásig. Ki-ki döntse el magának. Még a hangszínekbe is "be-lyükkölhetünk" változtatva a mélységét (depth), ■ vízhang hosszát (delay time) és a visszajövő vízhang erejét (feedback). A kör megnyomásával hallgathatjuk meg a hangzást a nélkül, hogy vissza kéne mennünk ■ vágóasztalra. Szóval, ha ezzel is megvagyunk, akkor már tényleg csak a vizuális-dolog van hátra.

A vágóasztalon az L2-vel váltunk át a képszerkesztésre. Erről annyit kell tudni, hogy teljesen ugyanazon az elven

működik, mint a zenei rész. 14 képminta áll rendelkezésünkre, melyben van hátér, felirat fényeffektusok és mindenféle furá látványelemek. Itt is lehet saját vizuális mintát szerkeszteni, pontosan úgy, ahogy a zenei vágóasztalon. Itt is el kell

helyezni a mintákat ugyanabban ■ szendvicsben és igazgatni őket egészen addig, amíg úgy gondoljuk, hogy sikerült mindent a helyére tenni képíleg és hangílag egyaránt.

Az irányíthatósága a játéknak kiderül a cikkből, ám igazán csak akkor válik érthetővé a fenti zagyaság, ha valaki a programot nézve próbálja olvasni a leírást. Bár igazából nem nevezhető ez leírásnak sem, mivel a játék annyira összetett, annyira komplex, hogy töredékét lehet csak két oldalban összefoglalni a dolgoknak. Akik beszélnek valamilyen nyelven (a magyart kivéve), azoknak némíleg könnyebb dolguk lesz, mivel mindent kiír a gép játék közben, folyamatosan. Bár én úgy gondolom, hogy aki ilyen programra költi a pénzét, az rendelkezik némi zenei ismerettel, nem is beszélve a minimális gyakorlatról szintetizátor programozás ügyben, hiszen a játék majdnem teljesen ezekre az alapokra épül. Aki viszont most kezdene kalandozni ■ világában, annak remélem sikerült valamilyenre segítséget nyújtani az első lépésekhez. Még egy nagyon fontos dolog: NE ADJÁTOK FEL!! Nagyon lelembózó lesz az első pár alkalom, amíg sikerül megszokni az irányítást és belejönni a navigálásba, de attól ■ pillanattól kezdve, hogy sikerül az első alkotást összefabrikálni, alig fogjátok várni a pillanatot, hogy újra alkothassatok a zene világában.

Adam

## HELYESZD MUSIC

a pergődob, SNARE néven. Ha valakinek problémája akadna eme utolsó hangszer megszólalásának felidézésével, emlékezzen vissza a kisdobos éveire: Majd végül az

uccsó, a SOUND EFFECTS, ami mindenféle hangmintát takar. Most, hogy tudjuk a dolgok nevét, próbáljunk valami alpmuzsikát összerakni. Kezdesnek valami ritmus kéne. Igen, a DRUM-LOOP. Keressétek meg a nektek leginkább tetszőt és válasszátok ki az L1-el. Ha ez megvan, akkor rakjátok szépen be az első sáv első pontjába, majd után egyel mellé (jobbra) újra, majd újra egészen addig, amíg 10 darabot le nem raktatok. Ha megvagytok vigyétek vissza a kurzort ■ sor elejére és nyomjátok meg ■ Start-ot (az irányítón). Wow! Ezt a dögös ritmust. Megvan a már oly sokat emlegetett ritmus alpból ■ dob, de melyik is volt az a másik...a basszus! Irány a BASSLINE menüsor, kiválasztani a legjobbat és a fenti módszerrel berakni a zene-szend-

készült a zene! Miután kigyönyörködtük magunkat alkotásunk szépségében, apró logikai bukfenc következik. Nyomjátok meg a SELECT és ■ START gombot egyszerre. Nem kell félni, a zene megmarad!





Az öregebb motorosok számára ismerősen csenghet a név: Lemmings. Ki tudja már, hogy mikor jelent meg először az aranyos

A játék szerencsére megtartotta jó öreg hangulatát, melynek élvezete az introval kezdődik. Miután lefutott a modernizált animáció a főmenübe



jutunk. Itt tudunk új játékot kezdeni, vagy bármely eddig játszott pályának újra nekifutni, vagy állást tölteni/menteni az Options-ben. Minden pálya előtt egy eligazító képernyőn követheted nyomon mindazt, amire szükséged lesz az adott pályán. Többek között, hogy hány lemming lesz a pályán összesen, illetve

egy ilyen tulajdonságot a zöltségekre, akkor amint egy magasabb helyről esnének le, automatikusan kinyitják ernyőiket.

**Bomba:** A feleslegessé vált lemmingek elintézési módszere a robbantás. Az áldozat kiválasztása után 5 másodperccel robban, de vigyázni kell vele, mert környezetében egy bizonyos rombolást végez. Így mondjuk ha egy hídon robbantottunk, az a híd valószínűleg már csak múlt időben érvényes.

**Stop:** Egyes lemmingeket akár köz-

esernyőnk, és nagy a szakadék, akkor áshatunk egy lejáratot vele.

**Asó:** Szintén ázni tud, de csak függőlegesen lefelé.

**+/-:** Ezek az ikonok azt szabályozzák, hogy milyen gyorsan essenek ki lemmingek a pálya eleji ajtóból.

Két nyíl: A gyorsabb elérhetőség kedvéért, hogy ne kelljen össze-vissza scrollozgatnod, rögtön a pálya végére visz.

**Armageddon:** A legeslegjobb. Van úgy, hogy az ember elront egy pályát, és hogy ne kelljen végignéznie szörnyű művét felrobbantja a lemmingeket. Totál móka.

Amúgy a játék egérre lett írva, s igazi hangulata csakis azzal van. Am nem kell rögtön elkeseredni, mert az analóg karos, illetve sima joy-os rutin is meg van írva.

Az értékelésnél a legfőbb szempontom nem az volt, hogy mennyire elfogadható ez a játék itt az évezred vége felé, hanem a játék halhatatlan mivoltát. Mert ez a stílus örök

# OH NO, MORE

lemmingek főszereplésével játék, de hogy óriási népszerűségnek örvendtek akkor, az holtbiztos. Nem is tudom már hány rész jelent meg a zöld "manókkal", de azt hiszem, nem csak én szerettem őket nagyon. Mert miről is van itt szó tulajdonképpen? A zöld manó alias lemming egy olyan búskomor állatfajta, aki egy évben egyszer meg akar halni. Így a játék során lemmingek számára Istenként tetszelgünk majd, mert mi leszünk azok, akik megmentik drága életüket. (Pedig ők ezt egyáltalán nem is akarják, sőt nem is respektálják a gazdát! Martin) A CD két játékot is tartalmaz, a Lemmings és az Oh No! More Lemmings címűt. Ezen játékok mindösszesen 209 pályát foglalnak magukban.

hányat kell épségben megmentened.

A pályát oldalról fogod látni, s egy csapóajtóból fognak kiesni a zöld hősök. Amint földet érnek, máris Te kezdedben van a sorsuk. Mivel agyuk térfogata igen erősen közelít a számtani nulla ponthoz, nagyon egy dolgot csinálnak. Mennek, mennek, egészen

addig, ameddig csak tudnak. Ha fal van akkor megfordulnak, de ha szakadék előtt állnak, nyugodt szívvel belesétálnak. Eppen ezért nézzük is át, milyen ikonok vannak a kép alján, mivel tudnánk a megfelelő mederbe terelni hőseink életét.

**Falra mászás:** Ha valakire rámondod, hogy mászó, az egészen a pálya végéig minden merőlegesen elé emelkedő akadályt meg fog mászni. Kivéve azokat a cseles falakat, amelyeken egy nyíl mutat visszafelé. Arról ugyanis lepattan bármilyen próbálkozás.

**Esernyő:** Bármennyire is hülyék szegény lemmingek, azt még ők is tudják, hogy ha túl magasról esnek le, akkor az halállal végződik. Eppen ezért ha rájukunk

lekedési táblának is alkalmazhatunk, akik testükkel védik a lezárt szakaszt. Ez akkor szükségeltetik, amikor mondjuk egy szakadék van előttünk és nincs időnk cselekedni. Egy lemming előre mehet hidat építeni, addig egy stoppos tartja a frontot. Megsemmisíteni csak robbantással lehet.

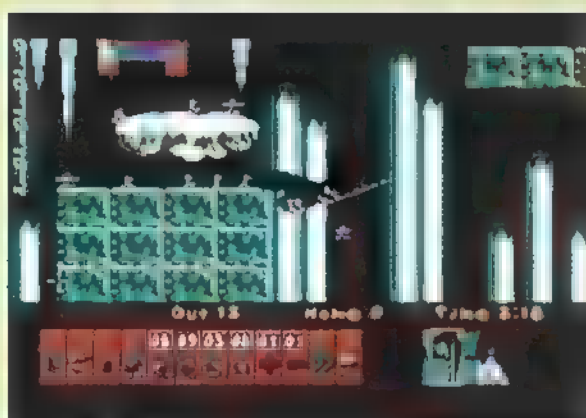
**Építő:** Nos ő lenne az, aki a legtöbb esetben a megoldás lesz. kb. 45 fokban átlósan elkezd rakosgatni apró léceket, s ebből lesz egy masszív híd. Időnként rá kell nézni, mert nincs ám végtelen alapanyaga, s ilyenkor újra ki kell adni neki a feladatot.

**Vájár:** Egy alagútásó lesz az, aki ezt a feladatot kapja. Amint valami olyan tárgyba ütközik, amit nem tud megmászni, elkezd alagutat fúrni vízszintesen. Ha véget ért az alagút visszatér gyalogosi mivoltába.

**Bányász:** Ő is ázni tud, de átlósan lefelé. Mondjuk, ha nincs elég

volt 90-ben, örök most is. Jó visszaemlékezni milyen is volt egy játék évekkel ezelőtt, látni azt, hogy még most is megállja a helyét. A fiatalabb generáció talán már nem értékeli a programot, de C64-el nyomuló (mára talán már apuka korba lévő titánok) biztosan beszereznek maguknak, aztán a kicsi elől elrabolva a gépet lemmingezik. A 209 pálya az egyre nehezedő szakaszokkal sokáig tartó kikapcsolódást ígér. Logikai játékok szeretők előnyben!

B.P.



## LEMMINGS & OH NO! MORE LEMMINGS

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLÖKK  
EGÉR  
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ EGY HÍRES  
RÉGI KÖNTÖSBEN  
× ERBEN A JÁTÉKON

88%



**S**hanghai (illetve Mah-Jong): ez egy Kínából elterjedt és ott – valamint a világ többi részén is – rendkívül közkedvelt játék neve. Az egésznek a lényege nagyon egyszerű: adott egy piramisszerűen, dominókból (továbbiakban kövek) felépített terep. Minden kőn egy jellegzetes (eredetileg kínai) ábra található. A feladat az, hogy az egymással megegyező köveket eltüntessük. Bár a Shanghai játék őshazája Kína, mégis ■ "rizszebálók" kívül világszerte hódolnak ennek a játéknak, melyet misem bizonyít jobban, hogy most már PlayStation vonatkozása is van a dolognak, hisz nemrégiben megjelent az első – a készítőik által 3 dimenziósaknak hívott – Shanghai játék True Valor címmel.

## MI IS AZ A SHANGHAI?

Azok számára, akik még nem találkoztak a Shanghai-jal, lássuk egy kicsit részletesebben ■ játék lényegét. A főmenüben két játékmód választható. Először azonban érdemes az Optionsba ellátogatni és beállítani a legalapvetőbb dolgokat. Ha kezdők lennénk érdemes a nehézséget – Difficulty – a legkönnyebbre, míg az időt végtelenre állítani. Ha ezzel végeztünk, választhatunk két játékmód kö-

a legelső szinten lévő ábrákat egymással eltüntetni, hanem várni és keresni kell, hogy a felsőbb szinteken nincs-e az adott ábrának párja. Ez azért fontos, mivel lehet, hogy az adott szinten nem lesz több párja az ábrának, vagy ha lesz is, egy másik alá kerül, amit nem tudunk eltüntetni. Ez így leírva persze elég bonyolultnak tűnik, de játékban minden nyilvánvaló lesz higgyétek el. A másik fontos dolog, hogy csak azokat a lapokat tüntethetjük el, amelyeknek minimum két oldala szabadon van, tehát "szélen" vannak, és természetesen fölülről sincsenek takarásban. Ha netán úgy alakul, hogy az ábráknak ■ párijai egymás alatt vagy mellett van-

tathatjuk meg – 30 db áll rendelkezésünkre. A "Layout" pont igen érdekes, itt ugyanis a lapok elhelyezkedését módosíthatjuk 25 féle módon – természetesen egyre nehezebbeket és könnyebbeket választhatunk, míg ■ "Players"-nél ketten játszhatunk egymást segítve. A következő választható menü ■ Game. Ezen belül a New pont alatt új játékot kezdhetünk, a Retry-vel pedig visszavágót ugyanazokkal a lapokkal és ugyanazzal az elhelyezéssel, mint korábban. A "Game Select"-nél három játékfajta áll rendelkezésünkre. A "Classic Shanghai" klasszikus játékot jelenti, ezt írtam le az előbb. A "Battle Shang-

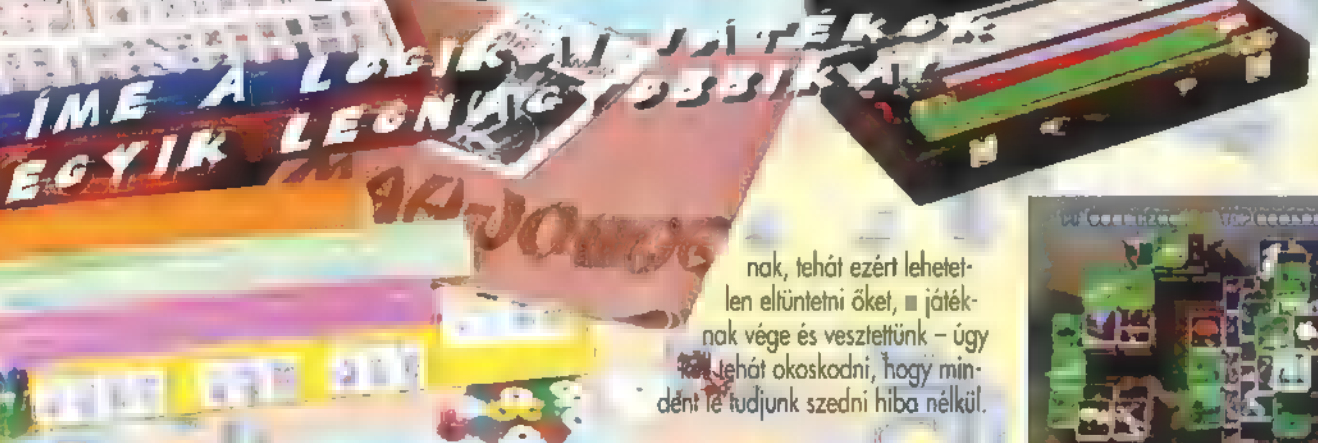
hai" ■ két játékos módot jelöl, csak most egy-  
más ellen. A "Rolling Shanghai" tulajdonképpen ugyanaz ■ szabályokban mint ■ eddigiek, csak annyiban van megnehezítve ■ dolog, hogy forgatni kell ■ különböző oldalon lévő lapokat – ez a mód talán ■ legnehezebb. Emé három mód természetesen választható a játék másik módjában az Arcade-ban is. A nehezítés csak annyi, hogy itt idő limit is van (ha beállítottuk), valamint a játék itt pályára oszlik, és nem lehet segéd eszközöket igénybe venni. Persze itt is választhatjuk az Original módnál megszokott dolgokat, de mégis az Arcade móddal inkább csak

## ÉRTÉKELEÉS

A Shanghai egy nagyszerű és egyedi logikai játék. Az ötlet klasszikus, aki szereti a logikai játékokat jókat nyomulhat vele. A játék még



# shanghai true valor



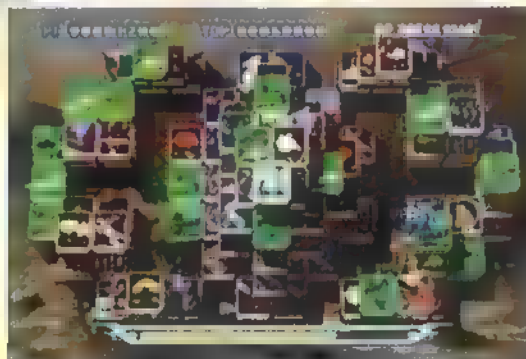
nak, tehát ezért lehetetlen eltüntetni őket, ■ játéknak vége és veszítettünk – úgy lehet okoskodni, hogy mindezt le tudjunk szedni hiba nélkül.

## JÁTÉK MÓDOK ÉS LEHETŐSÉGEK

zül. Az első az Original, ahol az eredeti Shanghai-jal játszhatunk, az eredeti szabályokkal. A feladat tehát az, hogy az azonos ábrákat eltüntessük. A köveket kettesével lehet leszedni. Csak válasszuk ki az X-szel az eltüntetni kívánt ábrát, majd nyomjunk rá a kiválasztottal megegyező ábrára. Ez kezdetben kissé bonyolult feladat lesz nekünk, mivel igazi jellegzetes kínai ábrák vannak a lapokon, így ezeket felismerni és párosítani kissé bonyolult – hacsak nem ismerjük a kínai kultúrát. A játék nehézségét az adja, hogy nem lehet csak úgy orra szája mindent leszedni! A játéktér szintekből van felépítve. Akkor kell vigyázni a játék közben, amikor ■ alsóbb szintekhez nyúlunk. Itt ugyanis nem szabad – amíg még vannak magasabb szintek – azonos, tehát

Játék közben ■ Start lenyomásával egy érdekes képernyőt hozhatunk elő. Itt kezdetben a Help ■ legfontosabb menü pont, ugyanis ez alatt segítséget kérhetünk. Ezen belül a "Show All Moves" pont az egyik legfontosabb, mivel ez megmutatja, hogy mely köveket lehet párosítani és ezáltal eltüntetni – ezek ■ lapok zöld színűek lesznek. Persze ezt nem igazán érdemes bekapcsolni mert ilyenkor ■ játék értelmét veszti. A "Back One Move"-val "visszacsinálhatjuk" az előző lépéseinket. A "Show What's Left" -tel ■ játékban lévő összes követ nézhetjük meg. A "Shuffle"-lel megváltoztathatjuk a lapokon lévő ábrákat, a "Rules" alatt pedig ■ szabályokat olvashatjuk el.

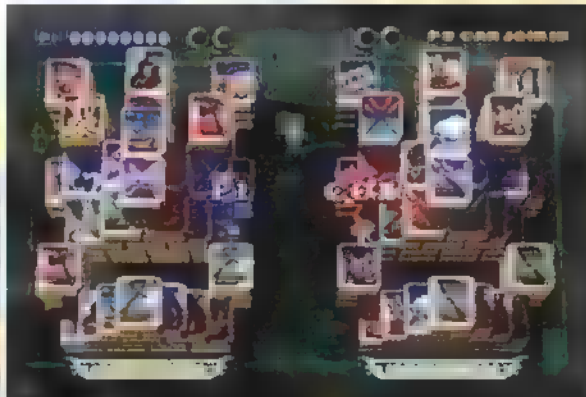
Ha ezzel végeztünk jöhet ■ következő menü a Preferences, ami voltaképp az Options-nek felel meg. Itt igazán öt pont igényel ki-tüntetett figyelmet. Az első ■ "Tiles", melynél megváltoztathatjuk ■ lapok kinézetét (összesen három féle módon). Ez jól jöhet, ha épp nem tudjuk, hogyan lépünk tovább. A "BG Pic"-kel a háttérét változ-



hai" ■ két játékos módot jelöl, csak most egy-  
más ellen. A "Rolling Shanghai" tulajdonképpen ugyanaz ■ szabályokban mint ■ eddigiek, csak annyiban van megnehezítve ■ dolog, hogy forgatni kell ■ különböző oldalon lévő lapokat – ez a mód talán ■ legnehezebb. Emé három mód természetesen választható a játék másik módjában az Arcade-ban is. A nehezítés csak annyi, hogy itt idő limit is van (ha beállítottuk), valamint a játék itt pályára oszlik, és nem lehet segéd eszközöket igénybe venni. Persze itt is választhatjuk az Original módnál megszokott dolgokat, de mégis az Arcade móddal inkább csak

azok számára is élvezetet okozhat, kik már régebb óta ismerik a Shanghai-t, köszönhető ez a változatos játékmódoknak és a számtalan választható lehetőségnek. A játék ráadásul hamisítatlan kínai hangulatot, áraszt mely ■ zenének köszönhető – sokat hallgatva ugyan monoton lehet, de hangulatilag megfelelő. A grafika semmilyen látványos elemet nem tartalmaz, inkább csak funkcionális. Hibaként csak azt tudnám felhozni, hogy pár óra játék és az összes játékmód végigpróbálása után a dolog nagyon unalmas (így ■ 20. Század végén, ugye) lesz, így inkább csak azok vegyék meg, akik vesztettül rajonganak logikai stílusú anyagokért.

Veres Miki



### SHANGHAI TRUE VALOR

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS  
1 MENÜPONT  
EGÉR  
✓ JÁTÉKOS ÉS MENÜPONT A  
LAPOK JÁTÉKOK BAJOTT  
× JÁTÉKOS ALATT  
REALLY REAL

# 83%



**A** mikor 1995-ben megjelent a Command & Conquer hatalmas mizéria keletkezett. A játék ugyanis annyira jó volt, és akkora siker lett, hogy hamarosan minden valamirevaló cég klónozni kezdte, és sorra jelentek meg a rendszerint elég silány utánzatok. Egy ilyen C&C klón volt a KKND (Krush Kill 'N' Destory) is, amelynek kis idő múlva megjelent a második része is Krossfire címmel – mindez persze PC-n történt. Miután azonban a C&C sorozat PlayStation-ön is megjelent és elég nagy siker lett – még a platinum kiadást is elérte – a klónok tehát ide is átjöttek. Így a KKND: Krossfire "végre" PlayStation-re is megjelent. Az időzjel nem véletlen, mivel egyáltalán nem biztos, hogy ennek az eseménynek olyan nagyon örülnünk kéne.

## A FAJOK HÁBORÚJA

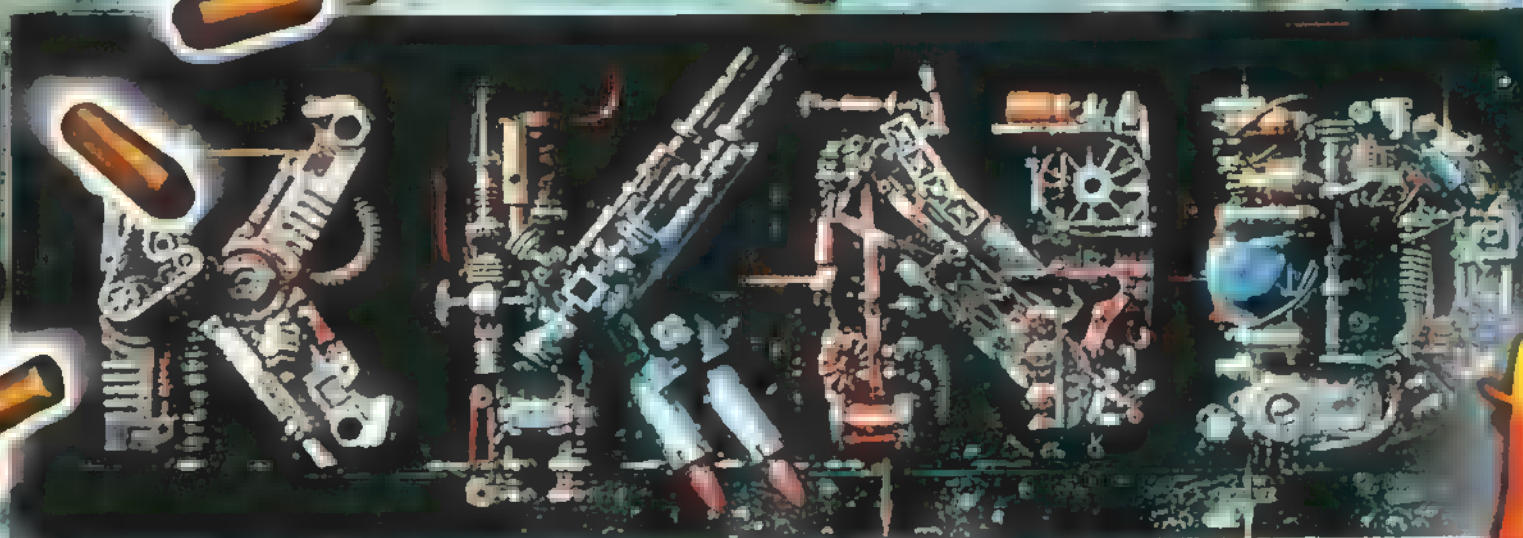
2079-ben egy szörnyű nukleáris háború söpört végig a földön, melynek során szinte minden elpusztult. A kevés emberi túlélő a föld alá menekült és egy közös sereget hozott létre. A nukleáris szennyezés miatt a felszínen maradtak szörnyű mutánsokká változtak, ők szintén létrehozták a maguk

ellenfeleinket. Ilyenkor épületeket kell építeni, pénzt kell szerezni a beruházásokhoz, valamint egységeket kell gyártani. A másik típusban meghatározott számú egységekkel kell valamilyen feladatot végrehajtani. Érdekes dolog, hogy a játék elején szinte kizárólag a már említett kommandós küldetések vannak, építkezni – sajnos – csak későbbi pályákon lehet. Megjegyzem, hogy az építkezős küldetéseket sokkal jobban szeretem, persze ez csak egyéni megítélés kérdése. Szóval ott tartottunk, hogy lement az intro és épp a főmenüben vagyunk. Itt kezdhetünk új játékot (New Game). Ha ezt indítjuk, választhatunk a már említett három faj közül. Kezdsnek – ha azt akarjuk, hogy könnyebb dolgunk legyen – válasszuk a mutánsokat. A normál nehézségi fokozaton emberek, míg nehéz fokozaton mutánsok vannak. A Load Game-nél az állásunkat tölthetjük be. Sajnos állást menteni csak a küldetések között lehet, azok alatt nem, így a nehezebb és hossz-

és klónjai. Ennél a két stílusnál ha látjuk, hogy hol és mit csinál ellenfelünk, akkor értelmét veszti a játék. Nem teljesen ugyanaz az élvezet, az ilyen játékokat sokkal jobb linkelve játszani még akkor is, ha csak kevesen engedhetik meg maguknak, hogy használják ezt a lehetőséget. Természetesen a Kaos módban is választhatunk, hogy kit akarunk irányítani (Armies) valamint, hogy ki legyen az ellenfelünk. Ha ez megvan választhatunk, hogy ki kivel legyen. Összesen ugyanis három faj lehet a pályákon. A "Dog Eat Dog" opció mindenki-mindenki ellent jelent, a "Us Againsts Them"-nél az egyes és a kettős játékos (vagy gép, ha azt állítottuk be) küzd egymással szövetségben a harmadik ellen. Az "I'll Take You Both On" az előbbi ellentéte egyedül küzdünk két másik ellen. A "Just Me And

gindítja a támadást, ami aztán vagy sikerül vagy nem – ezt hívják villámháborúnak. Mi se alkalmazzunk más taktikát csak a fent említetteket, mivel ha túléljük az első támadásokat, akkor utána gyerekjáték lesz legyőzni az ellenfeleket, fél óra és bárkit elverünk. Ennek az egésznek lett az eredménye, hogy a Kaos módot igen hamar ki lehet ismerni, és meg lehet unni.

# KERESZT TŰZBEN!



katonai erejét. Az emberiség tehát két fajra oszlott és – nem tudva egymásról – nyugodtan élt. Am 2179-ben a két faj egymásra talált.

Szörnyű háború vette kezdetét, melyben az emberek már-már felülkerekedtek a mutánsokon, amikor is egy új faj tűnt fel a színen. Ők a robotok voltak. Hogy honnan jöttek, és hogy éltek túl a nukleáris katasztrófát, senki sem tudta. Új fejezet nyílt a háború történetében.

## ALAPOK

A KKND: Krossfire felépítése teljes egészében a C&C hagyományaira épül. Tehát adott három különböző faj, akik közül választhatunk. Ők a mutánsok (Evoloved), az emberek (Survivor) és a robotok (Series 9). A feladat az, hogy az adott faj minden lehetséges eszközét kihasználva kitakarítsuk a másikat a földről. A játékban – akár csak a C&C-ben illetve a Red Alert-ben – két fajta küldetéssel találkozhatunk. Az egyikben bázist építve kell elpusztítani az

abb küldetések esetleges elszúrása után kezdhetjük előről az egész misziót. Kérhetünk kódszót is, amit aztán a Password opcióban írhatunk be. Kezdetben igen érdekes módja a játéknak a Kaos mód. Ez voltaképp a Red Alert Skirmish módjának felel meg, tehát szabad játékot jelent, va-

You"-nál pedig csak ketten vagyunk a pályán. Ha megvan a felállás választhatunk, hogy melyik térképen akarunk küzdeni (Map), mennyi pénzünk legyen kezdésnél (RUs) (az ellenfélnek is ennyi lesz), meghatározhatjuk, hogy hányas technikai szinten akarunk játszani (Max Tech), illet-

## ÉPÍTKEZÉS ÉS IRÁNYÍTÁS

Mint említettem két fajta küldetéstípussal futunk össze, az egyik a kommandós a másik az építkezős (olyan is lehet, hogy a kettő keveredik egymással). Hogy épp mi az aktuális feladat, arról küldetések előtti kapunk némi szöveges tájékoztatást, illetve küldetések alatt is megismerhetjük a "Mission Briefing"-nél olvashatunk az aktuális feladatról. Ha építkezés a feladat a következőt kell tenni. Először is ki kell választanunk leendő bázisunk helyét. Ezt a főépület (Mobile Outpost) megfelelő letelepítésével érhetjük el. Ha megvan a megfelelő



laminat nem egy, hanem több ellenfél ellen küzdünk. Itt először is választhatunk, hogy egyedül vagy netán tán ketten – osztott képernyőn – akarunk-e játszani. Ez az osztott képernyős megoldás figyelemreméltó, csak az a baj, hogy szerintem két féle stílusú játékot nem igazán előnyös osztott képernyőn játszani. Az egyik a stratégia, a másik a saját szemszögből játszódó akció játékok, a Doom

ve mennyi olaj legyen a pályán. Az olaj azért fontos, mivel ezt kitermelve juthatunk pénzhez, melynek előnyeiről azt hiszem nem kell beszámolót tartanom. A Kaos mód legnagyobb hibája abban rejlik, hogy igen primitív módon harcol a gép. Nem csinál mást, mint kezdetben felhúzza a négy legfontosabb épületet, majd csak és kizárólag egységeket kezd gyártani. Amikor összegyűlt 20-30 darab me-



terület (sok hely kell), nyomjunk rá a fő-épületre ez X-szel. Miután az átalakult már építhetünk. Következő fontos dolog az olaj kitermelés megindítása lesz. Ehhez küldjük a Mobil Drill Rig nevű járgányt a bugyogó olajfolytra. Ezután – hamarosan – megindul az olajszállítás és vele a pénz-ső. Az olajszállító autóra úgy vigyázzunk, mint a szemünk fényére! Most már elkezdhetjük ■ bázis kiépítését. Az építő menübe ■ Négyzettel léphetünk. Természetesen az épületeknek érintkezniük kell egymással, mindegyik alatt legyen zöld kocka, hogy lerakhassuk őket. Itt először válasszunk ki egy erőművet, amivel az energiát biztosíthatjuk épületeinknek, valamint ide jön be az olaj is. Ezután építsünk barakkot, amivel aztán már gyalogos harcosokat képezhetünk ki. A következő épület a fegyvergyár legyen, hogy járműveket és össze tudjunk dobni. Ezután jön a kutas központ,

itt majd új épületeket és egységeket fejleszthetünk ki. Az összes épületet fejleszteni lehet. Összesen négy fejlettségi szint van, mindegyik elérésénél újabb és újabb egységeket képezhetünk ki. Az igazság az, hogy mind a három oldalon másképp hívják az épületeket és másképp is néznek ki, ám ez ■ zavarjon meg senkit, szinte ugyanazt a funkciót látja el, és ugyanolyan erős mindegyik épület. Dettó ugyanez a gyalogos, valamint más harci egység is, bármelyik oldalon álljunk is, csak kevés igazán különböző egység van a játékban. És ez bizony hiba, mivel a C&C-ben és a Red Alert-ben is az ellenséges felek egységei nagy részben különböztek egymástól, és nem csak az alakjukban és ■ nevükben, hanem az erősségükben és a tulajdonságaikban is! Lényegében tehát hiába van több faj a KKND-ben, ha ezek szinte semmiben sem különböznek egymástól – nem úgy, mint fentebb említett elődökben, ahol egyáltalán nem volt mindegy, hogy kit választottunk. Az egységeket igen egyszerű módon gyárthatunk: csak válasszuk ki az építő menüben a jármű vagy gyalogos ikont, és az X-szel állítsuk be, hogy az adott egységből mennyit akarunk építeni, illetve kiképezni. Az épületeket amúgy a következőképpen kell fejleszteni: először is nyomjuk meg az R1-et, ekkor egy menü jön be. Itt válasszunk ki, melyik épületet akarjuk fejleszteni, majd nyomjunk rá ■ "Research" opcióra, ekkor megkezdődik a fejlesztés. A "Recycle"-vel eladhatunk épületet. A "Repair"-ral helyreállíthatunk sérült egységeket. Szerintem azonban a fejlesztés, helyreállítás, javítás kiválasztása elég körülményes lett, megoldhatták volna ezt jóval egyszerűbben is kb. úgy, ahogy ■ WarCraft II-ben és a C&C sorozatban volt. A menükben történő szöszmötölés rendkívül körülményessé teszi a különböző funkciók elérését. És akkor el is érkeztünk a játék legkényesebb és legkritikusabb részéhez, az irányításhoz. Amikor a C&C megjelent azzal váltott ki osztatlan sikert, hogy teljesen új, egyedi, és elsősorban EGYSZERŰ volt az irányítási rendszere. A csapatok,

egységek mozgatása rendkívül könnyű volt, szemben az akkoriban létező más ilyen stílusú stratégiai játékokkal. Ezzel szemben a KKND-nek az irányítása egyszerűen borzalmas, szörnyű és annyira körülményes, hogy az már megszokhatatlan. Ugyebár a real-time stratégiáknál eddig a következő volt az irányítási rendszer: irányítottuk a nyilat, amivel egységeket jelölhetünk ki és nyomva tartva az aktuális gombot kisebb-nagyobb csapatokat hozhattunk létre. No ez az, amit a Krossfire-nél kapásból felejtsetek el. Az irányítás a következőképpen van: az L2-vel lépkedhetünk a csapatok között. Nem lehet tehát kijelölni egyenként ■ egységeket és ez bizony rettentően zavaró. Az L1-el – ha több csapatunk van – válthatunk az egységek és csapatok közül. Ilyenkor, ha az X-szel rányomunk a csapatra, a következők állnak a rendelkezésünkre: a "Move/Action"-nel mozoghatunk. A "Change

Group"-pal csapatunkat oszthatjuk fel rengeteg módon. A "Halve Group"-pal felezhetjük, míg ■ "Split One Type"-pal egy tagra bonthatjuk a csapatunkat. Ha két csapatot egyesíteni akarunk, nyomjunk a "Join Group"-ra. Ezek voltak a legfontosabbak, ■ többi lehetőségre inkább nem térek ki, könnyű rájönni, mi-micsoda. A csapat osztogatáson kívül más parancsokat is kiadhatunk. A "Fight Best"-tel jobban harcolnak, ■ "Fight Near Building"-gel épületeket védik, a "Fight Near Unit" minden közelükbe kerülő ellenséges egységet megtámadnak. A "Forced Attack"-kal olyan területet vehetünk tűz alá, ahol nincs ellenséges egység – ideális vékony szorosok lezárására. A "Stand Ground"-dal őrseget állhatunk, míg a "Move Fast"-tel gyorsabban mozoghatunk. Hááát, ember legyen a talpán, aki C&C, ■ Red Alert, vagy a War Craft II után ezt ■ bonyolult és körülményes rendszert meg tudja szokni. Nem értem, hogy miért kellett a fentebb említett, illetve a többi real-time stratégiától eltérni és egy ilyen bonyolult – csak a körönként zajló stratégiai játékokban alkalmazott – rendszert létrehozni. A legelszomorítóbb viszont az, hogy ■ játék PC verziójában C&C rendszerű irányítás van, csak nekünk PlayStation tulajdonosoknak kell elviselnünk ezt a szörnyű irányíthatatlan rendszert. (Szívunk. Martin) A nagyobb csapatok irányítása nagyon bonyolult és körülményes, a programozóknak sikerült az irányíthatóságot 92'-es, 93'-as színvonalra süllyesztenie – mennyire egyszerűbb volt ennél a konkurencia nivósabb darabjainál.

## ÉRTÉKELÉS

Persze nem csak az irányítást rontották el. A játék ezenkívül tele van sok apró idegesítő és bosszantó hibával. Az eddigi stratégiai játékokban ha az egységeinknek kiadtunk egy parancsot, akkor azok egy "Igen uram", "Máris uram" stb. beszólással jelezték, hogy vették a parancsot. A KKND katonái azonban lesesztják a parancsnokukat, azaz minket. Némán hajtják végre a kiadott parancsokat, ha egyáltalán végrehajtják. Ugyanis, ha egy távolabbi cél jelölünk ki nekik, akkor nem biztos, hogy hajlandók lesznek odafáradni – szépen apránként haladva kell célba jutatni őket, talán mondanom sem kell, hogy ■ mennyire idegesítő tud lenni. Ráadásul a játékban nincs benne a "késleltetett kijelölés", tehát az, amikor

megadunk egy helyet egységeinknek, és a kijelölt helyen pár másodperc múlva megjelenik, hogy hova is fognak érkezni – pedig ezek benne voltak a fentebb említett konkurens játékokban. Nem beszélve arról, hogy ha menet közben megtámadják csapatainkat, azok leállnak harcolni (ez iszonyú idegesítő, ha túlerő elől menekülünk), szemben a C&C-vel, ahol az életük árán is odamentek az egységek, ahova kijelöltük őket. Amúgy a küldetések egész ötletesek, jól és logikusan vannak felépítve – ráadásul sok is van belőlük, kb. 45 darab. A grafikával nincs baj, a tájak változatosak és jók, azonban az egységekkel nem voltam megelégedve. Túlságosan kicsik, egyszerűen nem lehet látni ki kicsoda, valamint – éppen ezért – nehéz az ellenfél egységeire rávinni a nyilat és kijelölni. Hangulatilag a játék tökéletes lenne, ha nem lennének benne ■ már említett hibák. Ezt ■ hangulatot pedig a pergő techno zenék hivatottak biztosítani, amelyek még oldalanként változnak is, tehát mindegyik oldalon más-más nóták csendülnek föl. Tartok tőle azonban, hogy ■ édeskeves, mivel ■ játék többi része rengeteg kívánnivalót hagy maga után, tényleg csak akkor érdemes kipróbálni ha megszállottan rajongunk a stratégiai játékokért, és nem idegesít fel minket az irányíthatatlanság.

Veres Miki



**KKND KROSSFIRE**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBONA**

**11 JÁTEKOS**  
**13 MENÜALTERNATÍVA**  
**ANALÓG RÁNYÍTÓ**

✓ **ERŐS** DE **HELYES** **STRATÉGIA**  
**FELEPÍTETT KÜLDETÉSEK**  
 x **PRIMITÍV RÁNYÍTÁS**  
 ■ **JÁTSZHATÓSÁG ROVÁSÁRA**  
 ■ **BOSSZANTÓ**

**76%**



## JÉGBALANG

dó fókuszba kell állítani. A  
rak a gyűjtő...  
készen állnak a munkára.

[illegible][illegible][illegible][illegible]

A fegyverrel szembe fordított mörkcsőből  
csösztertek és szétlőttek a levegőben a  
személyeket. Még nem volt elég  
személy nélkül. A nem egyetértés miatt  
a fegyveresek között csaták voltak. A  
fegyveresek trollokat is használtak, nem min-  
degy, hogy a fegyveresek között



Az egyes...  
g...  
...  
... teljesítségünk,  
... neglel.

meny  
dül fel. Azért az  
sem  
ment  
le pályák között, de a mag  
bb mint

[illegible]

Opinion: Learning can only affect a  
human's behavior, personality and  
performance. It is not a magic pill  
that can make a person a better  
person. It is a process that takes  
time and effort. It is a journey that  
requires a lot of patience and  
dedication. It is a process that  
can be used to improve oneself  
and the world around one.

Érkezzen a részvételére.

A legújabb erőd **Előre lépés**  
 Levegőben van, majd a föld felé  
 Perforált, pontos és szilárd  
 A levegőben a föld felé  
 Sem látni a föld felé, majd a föld felé  
 A levegőben a föld felé  
 A levegőben a föld felé

Helyesre fordítottam a nyel-  
vagy kell tanulási a tanterv szerint  
munkálkodni kívánó tanulókat és  
diákokat a feladat elvégzésé-  
ről. Azon tanulókat, akik nem  
töltik ki a feladatot minden egyes fel-  
adatnál, azaz, ha az előző felad-  
atnál hibásan oldották meg, az  
előző pontot nem adják ki.

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E S O N A

12 JÁTÉKOS

✓ **TEACHABLE MOMENTS**  
 ✗ **JUST MAKE A DEAL**

87%





# PLAYSTATION KÓDOK

## MAX POWER RACING

Minden pálya:

Állj rá Afrikára a térképen Arcade módban és add be az R1, R2, R1, L1, Négyzet, L1 kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd az össze pálya közül választhatsz.

Minden GTi autó:

Állj rá Rómára a térképen Arcade módban és add be az L1, Kör, R1, Négyzet, L2, Négyzet kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd válaszd ki bármelyik 5 terepet alulról, és az összes GTi autót választhatod.

Minden sportautó:

Állj rá Angliára a térképen Arcade módban és add be az R1, Négyzet, L1, Kör, R2, Kör kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd válaszd ki bármelyik 5 terepet felülről, és az összes sportautót választhatod.

Rádióirányítású autók:

Állj rá Amerikára a térképen Arcade módban és add be a Négyzet, L1, R2, L2, Kör, R1 kombinációt. Egy hangot kell hallanod, majd válaszd ki bármelyik pályát. Miközben az tölt, tartsd lenyomva a Balra+L2 gombokat. Az autók kis antennák jelennek meg.

Titkos Max Power verseny:

Állj rá Perura a térképen Arcade módban és add be a Kör, Négyzet, R2, R2, R1, R1 kombinációt. Egy új Max Power terület fog megjelenni közvetlenül Peru alatt. Válaszd ki, hogy egy eszméletlen gyors futam részese légy.

## AKUJI THE HEARTLESS

Debug mód:

Pauzöld le a játékot és tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd így add be a következő kombinációt: Balra, Fel, Fel, Háromszög, Jobbra, Négyzet, Balra, Háromszög, Fel, Le, Jobbra, Jobbra. Ezután az X megnyomásával kerülsz a csaló menübe, ahol többek között a pályaválasztást is megoldhatod.

Sérthetetlenség:

Pauzöld le a játékot és tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd így add be a következő kombinációt: Jobbra, Jobbra, Balra, Háromszög, X, Fel, Kör, Balra. Akuji ezek után minden ütésre immúnis lesz.

Végtelen varázslat:

Pauzöld le a játékot és tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd így add be a következő kombinációt: Balra, Háromszög, Balra, Balra, Kör, Balra, Háromszög, Jobbra, Kör, Fel, Fel, Le. Térj vissza a játékba, s amint felszedsz egy varázslatot, máris végtelen darab lesz belőle.

## BURIT 3D

Ugrás:

A Password képernyőn kell beírnod az alábbi kódot: XZOOM-MERKB. Játék közben a Balra és a Start egyszeri lenyomásával a térképre léphetsz.

Új külső:

A Password képernyőn kell beírnod az alábbi kódot: XURAS-NAKER. Játék közben Bubsy új külsőt fog ölteni.

## BUST A MOVE 4

Egy másik világ:

A főmenüben add be a Háromszög, Balra, Jobbra, Balra, Háromszög kombinációt. Egy hang és egy zöld forgó ikon jelzi, ha sikeres voltál. Ezután a Puzzle, majd Arcade módot választ, hogy megláthasd az új pályákat.

## COOL BOARDERS

Hangváltoztatás:

A címképernyőről lépj be az Options menübe és nyomd le a Select-et 55-ször! A bemozdó hangja sokkal vékonyabb lesz.

## EVERYBODY'S GOLF

Minden versenyző és pálya:

Először is vedd ki a memória-kártyát a gépből, és egy a kettes slotba dugd be az irányítót. Indítsd el a játékot, s mielőtt megjelenne a címképernyő, tartsd fo-

lyamatosan nyomva az L1, L2, R1, R2 gombokat. Miután megjelent a címképernyő, nagyon gyorsan add be az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Le, Fel, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Le, Fel, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra. Egy hang jelzi neked, hogy sikerült a csalás. Ezután mind a karakter, mind pedig a pályaválasztó képernyőn teljes lesz a választék.

## ELIMINATOR

A következő kódokat, az ID Selection képernyőn kell beütnöd: WAKYLEVL - A titkos pályát hozza be. Haására minden más csalás kikapcsol. CLEVALAD - Sebezhetetlenség. GUNCRAZY - Elsődleges fegyver maximumra feltöltve. MAXMEOUT - Másodlagos fegyver maximumra feltöltve. NEWWEELS - A Ship Select képernyőn egy új járgány jelenik meg, méghozzá egy Cadillac. WAITABIT - 10 perc bonusz minden egyes tárgy felvétele után.

## FELONY 11-79

Minden jármű:

Ehhez az eljáráshoz szükséged lesz 2 joystick-ra és töröld le a Felony 11-79 mentett állásaidat a memóriakártyáról. A főmenüben a kettes joy-on tartsd lenyomva a Háromszöget, majd nyomd be mellé egyszerre az R1, R2, L2 gombokat. Engedd fel a fenti három gombot (a Háromszög folyamatosan nyomva marad), majd sorban add be az R2, L2, R1 kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres kódbevitelt. Ezután az összes extra jármű a rendelkezésedre áll.

Változó kameranézetek:

Játék közben tartsd lenyomva a Select gombot, majd nyomd le mellé a Háromszöget. Így egy sokkal távolabbi szögből leszel a terepet.

## FIGHTING FORCE

Csaló mód:

A főképernyőn tartsd lenyomva

az L1, R2, Négyzet és Balra gombokat egészen addig, amíg a Cheat Mode felirat meg nem jelenik. Ezután az Options menüben olyan dolgok is választhatók lesznek, mint a sérthetetlen-ség, vagy a pályaválasztás.

## FROGGER

Pályaválasztás:

Pauzöld le a játékot, majd add be a Jobbra, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, L1, R1, L1, Kör gombsorozatot. Ezzel az összes pálya megnyílik előtted.

Végtelen élet:

Pauzöld le a játékot, majd add be a Jobbra, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X gombsorozatot. Így annyiszor próbálkozhatasz meg egy pályával, amennyiszer csak jól esik.

## GIL: INTO THE DECKO

Debug menü:

Pauzöld le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Balra, Kör, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, Balra, Háromszög, Fel, Le. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Most lépj vissza a játékba, majd ott nyomd meg a Select-et. Májris eléd tárult az debug menü, mely többek között a pályaválasztást is tartalmazza.

Bonusz pálya:

Az alábbi kód beadásával az összes bonusz pályára ellátogathatsz. A Password képernyőn kell beadnod az L1, R2, L2, R1, X, Kör, R2, R1, L2, R1, L2, L1, X, Kör, Négyzet, Háromszög, R2, R1, L2, L1, X, Kör, Négyzet, Háromszög, R2, R1, L2, Háromszög kombinációt.

Végtelen élet:

Pauzöld le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Fel, Fel, Le, Jobbra, Háromszög, Le. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és végtelen számú életed lesz.



#### Sérthetlenség:

Pauzál le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Balra, Jobbra, Háromszög, Le, Jobbra, Balra. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és sebezhetetlen leszel.

#### Időzített játék:

Pauzál le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Jobbra, Háromszög, Jobbra, Balra, Háromszög, X. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és a sarokban megjelenő óra mutatni fogja, mennyit is játszottál a játékkal. A Media Dimension pályán nyomd le a Selectet, majd mellé a Négyzetet, hogy megnézd a legjobb időket.

#### Beszólások:

Pauzál le a játékot a Start gombbal, majd tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombokat, s add be a következő kombinációt: Háromszög, Balra, Kör, Fel, Le. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás. Lépj vissza a játékba és a Select minden egyes megnyomása után Sex egy elmés beszélést fog megereszteni.

### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

#### Kutya család:

A címképernyőn add be az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X+Kör. Egy hang jelzi, ha sikeresen csaltál. Hatására egyébként a bíró és kedves parkjelzői kutyákká változnak. Vaúúú.

### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

Állj rá az Exhibition pontra a Made Select képernyőn, majd gyorsan add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör X kombinációt. Egy taps jelzi, ha sikeres volt a csalás. A csapatválasztó képernyőn az L1 és R1 együttes lenyomásával megjelenik a Classic All Stars csapat. Az X lenyomásával kiválasztott csapat olyan nagy nevet tartalmaz, mint Banks, vagy Beckenbauer.

### IRON & BLOOD

#### Avatar:

A karakterválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Balra irányt, majd nyomj mellé egy Négyzetet. Ereszd fel, majd a Kör+Jobb-

ra irányt nyomd. A Bal alsó sarok elkezd villogni, ezzel is jelezve, Avatar rendelkezésedre áll.

#### Lord of Chaos:

A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: Fel, Balra-Fel, Balra, Balra-Le, Le, Háromszög+X.

#### Minion of Chaos:

A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: L1+L2+R1+R2+Fel+X.

#### Minion of Order:

A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: Balra+Négyzet, Jobbra+Kör.

#### Strahd:

A karakterválasztó képernyőn add be az alábbi kombinációt: Fel, Jobbra, Le, Balra, R1, R2, L2, L1.

### KENSEI: SACRED FIST

#### Teljes pause menü:

Pauzál le a játékot, majd nyomd meg az R2 gombot.

#### Zhou:

Nyerd meg a játékot Normal módban mind a 9 alap karakterrel, majd az egyikkel újra. Az első titkos karakter a tied.

#### Kaiya:

Nyerd meg a játékot Normal módban mind a 9 alap karakterrel, majd egy bónusszal újra. A második titkos karakter a tied.

#### Jelly/Billy:

Nyerd meg a játékot Normal módban Kaiya-val. A harmadik titkos szereplő a tied.

#### Kazane:

Nyerd meg a játékot Normal módban Zhou-val. A negyedik titkos karakter a tied.

#### Extra mód:

Mind a 22 karaktert meg kell szerezned.

### LIBERO GRANDE

#### Gregorio Zonaras:

Nyerd meg az Arcade módot Normal nehézségi fokozaton.

#### Arnold Lang:

Összesen 8000 pontot kell elérned a Player Challenge módban.

#### Ruprecht Goes:

Teljesítsd mind a kilenc feladatot a Player Challenge módban.

#### David Magellan:

Érj el 150 pontot minden egyes feladatban a Player Challenge módban.

Roland, Edgar Cailaux, Powel Gardner, Gerald Wells:

Nyerd meg az International kupát minden orszaggal Normal nehézségi fokozaton.

### MARVEL SUPER HEROES II STREET FIGHTER

#### Extra beállítások:

A főmenüben állj rá az Options menüpontra és nagyon gyorsan add be az R1, Kör, Balra, Háromszög, Háromszög kombinációt. Hatására megjelenik az EX OPTION pont, amiben kedvedre csalhatsz.

### NASCAR 99

#### Benny Parson autó:

A főmenüből kell kiindulnod. Itt válaszd a Single Race pontot, majd a következő, Race Settings képernyőn válaszd ki a Richmond pályát. Most állj rá a Select Car felírra, s amilyen gyorsan csak tudod, add be az alábbi kombinációt: R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, L1. Hatására a felvezetőkörben elől levő biztonsági autó lesz a jutalmad.

#### Festék mód:

Pauzál le a játékot verseny közben, és lépj a Race Statistics képre. Tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2 gombokat pár másodpercig. Egy motorhang jelzi, ha sikeres volt az akció. Most lépj vissza a versenybe és a Háromszög megnyomásával festékpátronokat lőhetsz ki ellenfeleidre.

### NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Az alábbi kódokat névnek kell a Game Options/User Name menüben beírni:

HOTROD - A Titan Hotrod autó elérhető lesz a Test Drive, a Single Race és a Hot Pursuit módokban. A csalás hatására a mentés automatikusan kikapcsolódik.

FLASH - A Phantom autó elérhető lesz a Test Drive, a Single Race és a Hot Pursuit módokban. A csalás hatására a mentés automatikusan kikapcsolódik.

WHIRLY - A Helicopter járgány elérhető lesz a Test Drive módban. A csalás hatására a mentés automatikusan kikapcsolódik.

### O.D.T.

#### Sophia Hawkins:

A főmenüben kell gyorsan leütnöd az alábbi gombokat: L1, L2, R2, R1. A karakterválasztó képernyőn egy új karakter is feltűnik, ő Sophia.

#### Karma:

A főmenüben kell gyorsan leü-

nöd az alábbi gombokat: R1, R2, L2, L1. A karakterválasztó képernyőn egy új karakter is feltűnik, ő Karma.

### POOL HUSTLER

#### Bowliard mód:

A főképernyőn add be a következő kombinációt: Fel, Fel, Le, Háromszög, Háromszög, X, X, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör. A menüben ezáltal megjelenik egy furcsa mód, amely keresztezi magában a biliárdot és a bowlingot.

### POOL SHARK

#### Minden asztal:

Nevezd át valamelyik játékost CW12 4AP-re. Ezután minden pálya és asztal választhatóvá válik.

### STREET FIGHTER COLLECTION

#### Cammy:

Válaszd ki Vegát Arcade módban és több mint 50000 ponttal vidd végig a játékot. A High Score listára CAM néven íratkozz fel. Amikor a VS módot választod nyomd meg háromszor a Startot, mire Vega átváltozik.

#### Evil Dude Ryu:

Válaszd az Arcade módot, majd állj rá Ryu-ra. Nyomd meg háromszor a Startot.

Klasszikus karakterek a Street Fighter Alpha 2-ben:

Kétszer nyomd meg a Startot a kívánt karakteren, hogy a régi grafikájában tündököljön.

Akuma a Super Street Sighterben:

Válaszd a VS módot és állj rá Ryu-ra, majd nyomd le az L1+L2+R1+R2 gombokat.

### TEST DRIVE 484

#### Iskolabusz:

A Transmission Select képernyőn tartsd lenyomva a Selectet, majd add be az L1, Fel, L2, Le, Le, L2, L2, R2 kombinációt. Egy iskolabusz a jutalmad.

#### Jégkrémescocsi:

A Transmission Select képernyőn tartsd lenyomva a Selectet, majd add be az R2, L2, L2, Le, Le, L2, L2, R1 kombinációt. Egy jégkrémescső a jutalmad.

### THE UNHOLY WAR

#### Titkos szereplők:

A Mayhem Selection képernyőn állj rá a Set Teams pontra és add be az alábbi kombinációt: Kör+Négyzet, Select, Select, Se-



lect, Select, Start, Start, Start,  
Négyzet, Négyzet, Kör,  
Kör+Négyzet.

Titkos harcmeszk:

A Mayhem Selection képernyőn állj rá az Accept Teams pontra és add be az alábbi kombinációt: Kör+Négyzet, Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör+Négyzet.

Minden térkép:

A Strategy Selection képernyőn állj rá a Set War pontra és add be az alábbi kombinációt: Kör+Négyzet, Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör+Négyzet.

## TOMB RAIDER III

Minden fegyver:

Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

Teljes energia:

Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

Pályaugrás:

Csak szimplán, pauzálás nélkül,

játék közben add be az alábbi kombinációt: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

Minden titkos

Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

A versenypálya kulcsa Lara házában:

Csak szimplán, pauzálás nélkül, játék közben add be az alábbi kombinációt: R2, L2, L2, L2, R2,

L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2. Ha sikerrel jártál, egy hangot kell hallanod.

## VICTORY BOXING 2

Gyors győzelem:

Állj rá valamelyik bokszolóra, majd tartsd lenyomva az L1, L2, R1, 2R gombokat és nyomj mellé egy X-et. Megjelenik egy fekete képernyő, amelyen egy Now Loading felirat díszel. Nyomd meg az X-et, és különösebb erőfeszítések nélkül jutottál túl a meneten. Természetesen győztesen.

# N I N T E N D O

# 4 K Ó D O K

## BUCK BUMBLE

Minden fegyver:

A címképernyőn add be a következő kombinációt: Balra, Jobbra, Fel, Le, Z folyamatosan nyomva tartva, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra.

Pályaválasztás:

A címképernyőn add be a következő kombinációt: Z folyamatosan nyomva tartva, Jobbra, Le, Le, Jobbra, Z felengedése, Jobbra, Fel, Le, Balra, Balra, Fel, Jobbra, Jobbra.

Végtelen élet

A címképernyőn add be a következő kombinációt: L, R, B, A, Z, Balra, Jobbra.

## LINE OF THUNDER OASIS OF TIME

Rejtett képek:

Keresd meg a Hyrule kastély kertjét, azt a helyet, ahol először találkozol Zelda hercegnővel. Na, most ha kitekintesz balra, illetve jobbra, ablakokat láthatsz. Nézz fel a jobboldali ablakra a C-Fel segítségével és különböző képeket láthatsz Mario-ról, Yoshi-ról, Luigi-ról, stb. Lődd ki az ablakot, mire egy piros rúpia esik le. Ez 20 pénzt ér! Ha a baloldali ablakot célzod be, egy őr fog megjelenni, aki szeretete jeléül egy bombával dob meg. Ez a hátad mögött fog landolni.

## THE JAM 99

Óriás játékosok:

Pauzáld le a játékot, majd add be a következő kombinációt: L, L, C-Jobbra, L, L, C-Jobbra, L, L, C-Jobbra, Z.

Apró játékosok:

Pauzáld le a játékot, majd add

be a következő kombinációt: L, L, C-Balra, L, L, C-Balra, L, L, C-Balra, Z.

## NIGHTMARE CREATURES

Cheat menü:

Lépj be a Password Options menübe és add be a Balra, Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-Balra, Le kombinációt. Hatására megjelenik egy csaló menü, melyben többek között végtelen folytatási lehetőséget, pályaválasztást és egy szörnyé változás lehetőségét találod!

## RUSH 2: EXTREME RACING USA

Cheat menü:

A Setup képernyőn tartsd lenyomva a C-Fel + C-Le + C-Balra + C-Jobbra + L + R + Z gombokat. Hatására egy csaló menü jelenik meg.

Különböző csalások:

Lépj be az újonnan megnyílt csaló menübe és állj rá a Cheat Option felíratra, majd nyomd be az L + R + Z + C-Fel + C-Le + C-Balra + C-Jobbra gombokat folyamatosan egymás után. Egészed addig, amíg minden cheat választható nem lesz.

## SOUTH PARK

Minden csalást az Enter Cheat Option menüben kell beírni, majd a Cheat Menu-ben bekapcsolni.

ASSMAN - Sérthetatlenség  
BOBBYBIRD - Minden csalás aktiválva  
FATTERNACKER - Végtelen töltény  
FATKNACKER - Minden fegyver

MEGANOOGGIN - Buci fejek  
OMGTKKYB - Multiplayer módban az összes karakter választható

PLANEARIUM - Drótváz mód  
SCREWYOU GUYS - Készítők listája

THEEARTHMOVED - Pályaválasztás

VEGGIEHEAVEN - "Skinny" mód

Rejtett karakterek:

CHEATINGISBAD - Mr Mackey  
ELVISLIVES - Barbady  
OUTRAGE - Big Gay Al  
HAWKING - Ned  
SLAPUPMEAL - Starvin' Marvin  
PHAERT - Philip  
RAFT - Terrance  
DOROTHYSFRIEND - Mr Garrison  
LOVEMACHINE - Chef  
CHECKATACO - Wendy  
FISHNCHIPS - Pip  
KICKME - Ike  
ALLWOMAN - Mrs Cartman  
GOODSCIENCE - Mephisto  
STARINGFROG - Jimbo  
MAJESTIC - Alien

## TUOK 2: SEEDS OF EVIL

Minden csalást az Enter Cheat Option menüben kell beírni, majd a Cheat Menu-ben bekapcsolni.

UBERNOODLE - Buci fejek  
HOLASTICKBOY - Pálcika mód  
STOMPEN - Buci fejek és lábak  
PIPSQUEAK - Gyerek mód  
IGOTABFA - Drótváz mód  
WHATSATEXUREMAP - Árnyék mód  
HEEERESJUAN - Juan csalása  
AAHGOO - Zach csalása  
LIGHTSOUT - Sötétség barul mindenre  
FROOTSTRIPE - Szivárvány mód

ONLYTHEBEST - Készítők listája  
BEWAREOBLIVIONISATHAND - Minden csalás aktiválva

## VIGILANTE

Az alábbi kódokat az Options menü Passcode Option képernyőjén kell beírnod:

A MOON GETAWAY - Lecsökkentett gravitáció  
POPULATION OUT - Nincsenek ellenfelek  
LIVING FOREVER - Nem sérülhetsz  
LONG SLIDESHOW - Az összes záróanimációt lejátssza egymás után  
MIX MATCH CARS - Mindkét játékos lehet ugyanazzal az autóval  
GANGS UNLOCKED - Minden járgány választható (kivéve az UFO)  
GIMME DA ALIEN - Most már az is  
LEVEL SHORTCUT - Rejtett pályák előhívása  
MISSILE ATTACK - Erősebb hatóerejű rakéták  
I AM TOUGH GUY - Nehezebb nehézségi fokozat  
GO REALLY SLOW - Lassított mód  
MAX RESOLUTION - Nagyon nagy felbontás  
FIRE NO LIMITS - Nincs várakozás a fegyver tüzelései között  
JTBT7CFD1LRMGW - Bekapcsol mindent

## VIRTUAL POOL 64

Dákó forgatás:

Amikor a gép következik, csak nyomd le az R gombot, mire megfordul az asztal és te kedvedre forgathatod az ütőjét, így olyan melléütsései lesznek, hogy öröm lesz nézni...



# PARASITE EVE LEÍRÁS FOLYTATÁSA

## DAY 5 - LIBERATION

A térképen válaszd a Chinatown-t. Nincs más dolgod, mint végigmenni az utcán, kinyitni a ládákat jobbra/balra és a végén váltani pár szót Maeda-val. Mássz le a csatornába.

A csatorna térképe olyan, mint egy 2x5-ös képzeletbeli drótháló (ahol a drótszalak végei kicsivel tovább lógnak). Két drót vízszintesen, 5 függőlegesen. Ha jól számoltam 8 ládát találhatsz, ha szépen komótosan "kígyóvonalban" végigjárod a rendszert. A létra a 3. és 4. függőleges és bal szélső az 1-es) vonal között van, a felső vízszintes mentén. Érthető ez így? Na, ha végigjártad meglatod a végén a felfelé vezető lépcsősort (a 2. függőlegesen kell lefelé kimenni). A párkányon végigmenve rövidesen újabb filmet látsz. Rövidesen elérkezel az irányítoszobába. Itt kapsz be az áramot, majd az 1-es pumpát. Az áram marad, 2-es pumpa bekapcsol. Ekkor érdekez film következik. A végén KAPCSOLD KI az áramot, majd menj át az ajtón. A metrólagútba jutsz.

Az alagút végén főellenség vár, egy százlábú. Nem lesz könnyű legyőzni, mert legalább 25-ös szinten kell lenned.

A százlábú első formájának 800 HP-je van, a bomlás után mindegyik darabnak további 150.

Egy idő után a szörny felbomlik négy kisebb részre, itt már igencsak fel kell kötni a szennyest.

A metróból rövid mászkálás után fel tudsz jutni. A hídra jutsz, ahol egy halott rendőrtől egy kulcsot tudsz elszedni.

## DISC 2

Hosszabb mászkálás után és felfedezés után (a végén a kapu csak a hullától elszedett kulccsal nyílik) újra a térképre kerülés. Most két lehetőséged van: vagy haladsz tovább a múzeumba, vagy megcsinálasz egy szabadon választható "gyakorlatot", a Warehouse-t.

A raktárban könnyen, nagyon könnyen megtalálod a rákot.

A rák jobb és bal ollójának 400-400 HP-je van, a testének 800.

Ez a játék egyik legkeményebb ellenfele, éppen ezért nem kötelező legyőzni (nem árt, ha 27-es szinten vagy). Ha sikerül, tiéd a játék legerősebb fegyvere, egy rakétavető.

Akár megcsináltad a rákot, akár nem, a következő út megint a múzeumba vezet. Látsz

egy köpenyes fickót, de ne nagyon törődj vele. Kezdd el a felfedezést az "esőerdő" kiállítással. (Máfelé is mehetsz, ha mindent fel akarsz szedni.

Hosszabb-rövidebb bolyongás után úgyis ugyanoda vezet az utad.) Rövidesen egy skorpió főellenségbe botlasz. Menj tovább a hatalmas köfejek mellett, fel a lépcsőn, egészen ki a végére. Itt ki tudsz mászni az épület külső részére, ahol egy tűzlétrán fel kell jutnod a harmadik emeletre. Fent menj el addig a szobáig, ahol egy lépcsőt találsz balra, és egy ajtót jobbra. Válaszd az ajtót. Rövidesen elérkezel egy fém lépcsőhöz, ahol ha átmész az ajtón, egy törött ablakon ki tudsz mászni. Az ablak mellett van egy keskeny párkány, amelyen ha elindulsz jobbra, le tudsz ugrani. Újabb törött ablak, majd egy rövid séta után eljutsz abba a szobába, ahol ki tudod kapcsolni a riasztót. Továbbhaladva – pontosabban vissza az úton – megtalálod Dr. Klamp irodáját, benne Maeda-val. Hosszabb film következik, mely során a tüzes jelenetnél megkapod Klamp kulcsát. A szobából kimenve balra újabb törött ablakot találsz, menj tovább, ekkor egy piros szőnyeggel borított részhez érkezel. Itt menj fel a lépcsőn, és már jön is a következő főellenség.

A Triceratops első formájának 1000, a másodiknak 1050 HP-je van.

Hiába győződ le a dögöt, a vége mindig ugyanaz lesz – átlök az ablakon, és egy még rettenetesebb ellenféllel találod szembe magad, a Tyrannosaurus Rex-szel!

A T-Rex-nek 2900 HP-je van. Nem árt, ha legalább 32-es szinten vagy...Remélem sikerül legyőzni!

Gyakorlatilag most vagy neki-mész a játék eddigi legnehezebb csatájának (a T-Rex csak kimenős papagáj volt ehhez képest), vagy felkészülsz rá. Felkészülni úgy tudsz, hogy a múzeum előcsarnokából (ide jutsz a T-Rex után) elmész a rendőrségre, és feltuningoltatod Wayne-nel a fegyveredet.

Ha megvan minden, a lifttel menj fel a múzeum negyedik emeletére, ahol két értékes gyógyszerert találsz. Rövid mászkálás után (a második emeletre kell lejutnod) társaságod akad, Eve. örült hosszú filmbejátszás következik, a végén egy még hosszabb csatával.

Ez a csata az a hely, ahol so-kan el szoktak vérezni. Igazán okos tanácsot nem tudok adni,

hacsak nem annyit, hogy MARHA SOK löszerral gyere ide. Ez a bunyó legalább 20-30 perces lesz!

## GYŐZZÜK LE A FŐENEMET!

A csata első részében Eve-n három célpont van. A felsőnek 1800, a középsőnek 1600, az alsónak 2300 HP-je van (jellemző a csajokra, hogy a kaszni alja a legerősebb). Erdemes ezeket vagy ■ rakétavetővel (megölted a rákot) vagy a shotgunnal támadni, mert ezek mind a három részét sebzik. Vigyázz, mert van egy olyan támadása is, ami leviszi az energiádat 1-re (mintha ezt a Final Fantasy sorozatban már láttam volna párezerszer)!

Ez első fazon legyőzése után Eve átváltozik, ilyenkor 2300 HP-je van.

## DAY 6 - EVOLUTION

A cirkálón dumálg Wayne-nel, és adj oda neki minden felesleges cuccot. Felajánlja, hogy egy kiválasztott fegyvert és páncélt a nevedre alakít – ez egy jópofa dolog, mert a második újrajátszásban ezekkel az agyontuningolt cuccokkal fogsz kezdeni. Ha kész, beszélj a tiszttel, aki egy halom hasznos dolgot ad neked. Készülj fel a rémálomra!

Meg kell küzdened Eve gyermekével. Őkelme négy formában támad rád. Nem lesz egyszerű elintézni.

A "bébi" formájában a lénynak 1500 HP-je van.

A második forma két célpontot ad, az alsó résznek 1800, a felsőnek 1200 HP-je van.

A harmadik nekifutásra a szörnynek 4300 HP-je lesz.

Az utolsó nekifutásra 8000 HP-t kell "leszedni" a gyermekről.

A negyedik formájában a lényt alig tudod sebezni. Ez nem is gáz, nem veled van a baj! Az a lényeg, hogy lődözd egy ideig, amíg Maeda le nem dob néhány speciális töltényt neked, amely egyenként 999 HP-t szed le a fickóról (szóval csak az időt kell húzni). Ezután durrants bele még néhányat. Gyógyítsd fel magad, majd indul a MENEKÜLÉS!

Ez a rész a legkeményebb. A mocskok elkezd üldözni, neked pedig úgy kell menekülnöd a hajó belsejében, hogy egy PILLANATRA sem állsz meg (egyébként utolér). Megpróbálok megadni azokat az irányokat, amelyeket nyomnod kell a képváltások után:

Bal – Fuss balra a "bejárati" ajtóhoz.

Bal – A térkép megnézése után is a balra eső ajtón (el kell jutnod a gépházba).

Fel, Bal – Fel, majd balra ■ kanyarba.

Fel – Végig a folyosón a jobbra eső ajtóig.

Le – Le a lépcsőn a balos ajtóig.

Jobb, Fel – Jobbra, fel az előgazáshoz, majd le a létrán.

Le, panel megérintése – El kell jutnod a panelhoz.

Le, Bal – Miután aktiváltad a panelt, futás végig a csövön, utána balra fel a létrán.

Le – Át a az ajtón.

Le – Át a balos ajtón.

Le – Fel a lépcső, majd be a jobbos ajtón.

Bal – El a folyosó végére

Ezután, ha mondjuk negyedikre sikerül végigmenned, eldobhatod a kontrollert és hátradőlhetsz: végigjátszottad a PlayStation történelem egyik leg-szebb játékát. Hahaha, hazudtam, még csak most jön a neheze!

## THE GAME

Miután végignyomtad a játékot, és megállapítottad, hogy ennél komolyabbat még nem láttál, felajánlja a játék, hogy mentsd el az állást. Ha legközelebb újra nekimesz, a főmenüben ott lesz az EX GAME opció. Ez egy bővített verziója a játéknak, melynek végén kiderül, hogy mi is történt valójában hőseinkkel – azaz egy teljesen új megnyerést nézhetsz majd végig! Kezdd el a játékot, és meglátod, hogy a második nap után a térképen megjelent egy új hely, a CHRYSLER BUILDING. Ez a ház az igazi Parasite Eve próbatétel! Nincs más dolgod, mint feljutni a tetejére, a 77. emeletre. Persze az épületbe bármikor bemehetsz...

A bibi csak az, hogy végig kell járnod az összes emeletet, hogy megtaláld a feljebb jutató lift kulcsát. Minden tizedik szinten vár egy főellenség, akik legyőzve a liftkulcsot hagyják maguk után. (Így jönnek sorban: Pókasszony, két aligátor, a százlábú, Triceratops, két csótány, rák, méhek, és végül Eve.) Gyakorlatilag ez a pálya annyira nehéz, hogy csak akkor érdemes nekifutni, ha Aya legalább 35-ös szintre ér. Tehát el kell kezdeni a játékot, elvinni legalább a 4., 5. napig, a maximumra fejleszteni hősnődet, aztán bemenni az épületbe. Sok szerencsét!





# Dreamcast™



**S**okat, nagyon sokat gondolkoztam azon,

hogyan lehetne egy oldalon úgy bemutatni a Sega új gépét, hogy az mindenkinek jó legyen. Aztán rájöttem: sehogyan. Többek között az olyan olvasói levelek szomorítanak el, ahol olyanokat kérdeznek, hogy mennyibe fog kerülni a PSX2? Hát könyörgöm, még magát a gépet sem mutatták be, akkor honnan a francos ménküből tudnánk, hogy mennyibe lesz majd? De aztán eszembe jutottak azon drága barátaim is, akik intelligensen, higgadtan, a reális adatokra voltak kíváncsiak. Következzék tehát mindaz, amit a Dreamcast-ról ez idáig tudni kell és érdemes.

Az úgynevezett "következő generációs" konzolok (Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo 64) már több mint 4 éve a piacon vannak. Négy év pedig a technika mai állása szerint sok idő. Ami 1995-ben egy jó gép volt, az mára ha elavulttá nem is, de jócskán értékén alulivá vált. Ezt a tényt ismerte fel a Sega, és leg hamarabb kezdte meg a mostani gépek továbbfejlesztését. Utána jött a Sony a PSX2-vel, majd a napokban a Nintendo a Dolphin-al. Szóval ismét 3 gép a ringben, s ez csak nekünk, játékosoknak jó. Vagy mégsem?

A Dreamcast egyelőre csak Japánban kapható. Azt is fontos kiemelni, hogy hivatalosan. A masina ára átszámítva 50 ezer forintot kóstál, ma a feketepiacon 120 ezerért szerezhethet magának bárki.

A megjelent programok 9-10 ezer forintot érnek Japánban, ma itthon ez 20 ezer kör-

nyékén van. Ennyit kell fizetni annak, aki a hivatalos európai megjelenés előtt szeretné magának tudni a masinát. Azt, amely az eddig összes konzol közül a legjobb.

Nézzük a Dreamcast felépítését. Egy kis fehér dobozkát kell elképzelni, amely szélességében fele akkora, mint a PlayStation, ám magasságban duplája. Bekapcsolás után egy menü jelentkezik be, mely a Windows alapú operációs rendszernek köszönhetően valamivel többet rejt magában, mint pl. a PSX. Többek között beállíthatjuk a pontos dátumot, időt, és hogy mono vagy stereo TV-vel rendelkezünk. Természetesen audio CD-inket is lejátszsa a gép. A menü tartalmaz még egy memóriakártya menedzsert is, ez azonban eltér az eddig megszokottól. A memóriakártya szintén felturbózódott. Az angolul csak Virtual Memory System-nek hívott ketyere egy apró LCD kijelzővel rendelkezik, így miután kihúztuk a joystick-ból, egyfajta zsebnotezként működik tovább. A mentett állások ezenkívül életre is kelhetnek, kisebb aljátékokat játszhatunk Sonic-kal, vagy versenyezhetünk a mini Sega Rally-n. A géphez többféle kiegészítő lesz kapható. Először is a joystick-hoz egy olyan kiegészítő, amivel rázni fog. Aztán a következő lépcső a pisztoly, majd a kormány, végül a billentyűzet. Meg a modem is.

Nézzük az első számú tartozékot: a joystick-et. Négy akciógomb van rajta, plusz a 4 irányt tartalmazó nyíl, valamint egy analóg kar. Van még valami, ami egy kicsit rejtve van, két ravasz a pad hátoldalán. Nos ennyi. Ja és két memóriakártya bemenet a hátoldalon. Szóval

kézbe véve a szerkezetet: nem valami kényelmes. Túlzottan összezárva kell tartani az embernek a kezét, s ez több óra játék után már fáraszt. A többi kiegészítő ugyanolyan tulajdonságokkal bír, mint most PSX-en, a pisztoly a lövöldözős, a

kormány pedig az utós játékokhoz lett kitalálva. A billentyűzet pedig Internetezhetünk.

## DREAMCAST ADATOK

**Processzor:** Hitachi SH-4. Ez 200 MHz-en fut, de nem kell alábecsülni, mert speciálisan a komoly grafikákra van kiélezve, s így 360 millió utasítást tud elvégezni egyetlen másodperc alatt. A legjobban kedvelt technika a lebegő pontok alkalmazása. Ma már minden modern játék megpróbálja a maximumot hozni, a Dreamcast 1400-at mutat másodpercenként. Talán nem hiába van ott az a 128 bit... A 100 MHz-es busztechnológia 5 millió polygont mutat másodpercenként.

**Grafikai proceszor:** NEC Power VR Second Generation. A busz sebessége 100 Mhz, ez 9 millió utasítás, 3,5 millió polygon és 120 millió pixelkirajzolás 1 másodperc alatt. A grafikai proci még alpból tudja a korrekt Texture Mappinget – tehát minden textúra a rá szabott testen lesz – és a Bi és Trilineáris feltöltést. Az Anisotropic Filtering-ről és a Gouraud Shading árnyékolásról már ne is beszéljek. A 24 bit színmélységű grafika 16 szintű átlátszóságot tud generálni.

**Zene:** Yamaha AICA. 45 Mhz, 40 millió utasítás másodpercenként, 64 csatorna, Teljes 3D hang-kompatibilitás. A Sonic főprogramozója szerint még soha nem volt ilyen jó hangja egyetlen

játéknak sem. Köszönhető ez a Yamahának.

**CD-ROM:**

**GD-ROM.** Ez a hivatalos neve a Yamaha által kifejlesztett új technológiának. Se nem CD, se nem DVD, hanem egyfajta keveréke a kettőnek. Különlegessége, hogy 1 GB adat fér rá, így egyelőre másolhatatlannak tűnik. Maga a lejtő 12-szeres sebességű, s a gyakorlatban nagyon keveset tölt!

**Memória:** 16 mega alap memória, plusz 8 a videó, és 2 a hang.

Szóval a fentiek alapján elmondható, hogy a Dreamcast egy valódi csúcstechnológia. Az a közel 5 millió polygon másodpercenként a jelen pillanatban az első helyre rakja a Segát. A mai csúcs PC az 500 MHz-vel és Voodoo 3-ával is csak 3 milliót tud, nem is beszélve a Playstation-ról, ami megáll az 1-nél. Viszonyításképpen egy játéktérmi automata kezel 16-20 milliót (egyébiránt ennyire lesz képes majd a PSX2 is). Fontosnak tartom elmondani tehát, hogy a Dreamcast a mai piacon lévő bármilyen szórakoztató egységből a legjobb – technikailag mindenképpen. És az a 80 ezer forintos ár, amivel szeptember 26.-án meg fog jelenni 10 programmal egyetemben igen kedvező, mert nagyon közel helyezkedik a játéktérmi élményhez. Egy dologtól kell félni ezután: ha nem lesz rá sok jó program, akkor megint bukni fog a Sega! Ezt ők is tudják, ezért nagyon sok fejlesztés van már most a gépre, több, mint amennyi a Saturna összesen megjelent. Ez biztató...

B.P.

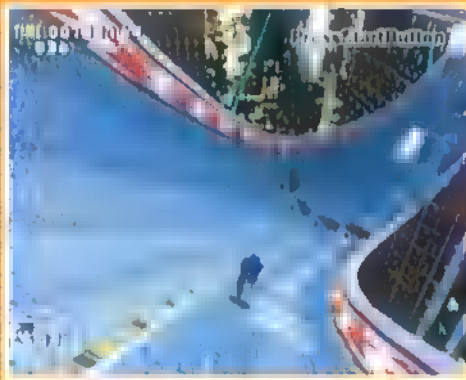




Szerkesztőségünkben járt egy japán vendég, egy SEGA Dreamcast és öt program jött is vele. A szeptemberi, európai premier előtt még csak NTSC verzió létezik, és annak ellenére, hogy nem nagyon szoktunk nálunk nem elérhető programokról és gépekről írni, ■ jövő konzoljainak első képviselője mindenképpen megér egy misét. **(Főleg, hogy egyre inkább elérhetőek nálunk is ■ NTSC-s gépek és játékok. Martin)**

Ha Sega, akkor Sonic. Nem lehet ez másként a Dreamcast esetében sem, ■ HDR-0001 sorszámmal a Sonic Adventure lemez kapta.

A hajdani egyszerű platformjáték mára igen összetett, több kategóriát felvonultató érdekességé nőtte ki magát, bár a hangsúly továbbra is a lendületes, néhol csak eszelős sebességgel bejárható pályákon van, ahol az éppen általunk irányított szereplő gyűjti az aranygyűrűket, és kerülgeti a csapdákat, bombákat és egyéb veszélyeket. Azért mondtam, hogy az általunk irányított szereplő, mert ■ játék során nem csak Sonic útját egyengethetjük, de Miles, Knuckles, Amy, E-102 és Big a macska bőrébe is belebújhatunk. Valószínűleg nagyon csinos kerettörténeteket kanyarítottak a játék köré, de lévén ékes japán nyelven kommunikáló program, ebből ■ sokat értettem. Gyanítom, hogy ez okozza, hogy az első néhány pálya után csúfosan elakadtam ■ játékbán.



Külsőnézetből játszható minden pálya, amiből három típussal találkoztam, addig a pontig, ameddig sikerült eljutni, a már említett gyűrű-gyűjtő futamokat egy főellenességgel való összecsapás előzi meg, változó, de mindenképpen arénaszerűen körülhatárolt területen. Az egyes pályák között pedig nem egy egyszerű töltés képernyő áll, hanem utazik ■ főhős, metróval, csillén, vagy éppen sétálva. Mentésre itt nyílik lehetőség, sőt a memókártyába tölthető mini-játékok is ilyen helyeken aktiválhatjuk.

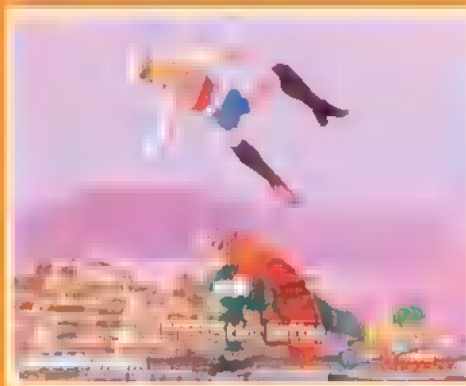
Grafikájára semmilyen szempontból nem lehet panasz, szebbnél szebb effektekkel tele-tűzdelt 3D grafika jellemző ■ egész játékra, áttetsző felületek, és víz elég gyakran kerül utunkba, kicsit megcsillagtatva ■ gép képességét, amit az is jellemez, hogy nem előre rögzített videókat használnak, hanem eljátsztatják ■ szereplőkkel ■ kerettörténet adott darabját. Töltögetéssel ■ tölt sok időt, az egyes pályák között alig néhány másodperces szünet van, ■ nagy pályákon az egyes részek között még annyi sincs, ■ megjelenítés is gördülékeny nincsenek megakadások. A külső nézet megoldása is jól sikerült, bár az aréna jelenteknél néha, a mászkálós átvezető részekben pedig gyakran eltéved ■ kamera, és nem azt mutatja, ami igazán fontos lenne, vagy éppen a szereplő ■ látszik rajta egy tereptárgytól, szerencsére ez könnyen orvosolható, hiszen az irányítóról tökéletesen vezérelhetjük ■ nézetet. Zenéje pedig igazán hajtós, "sonicos".

Ha valaki ilyet akar PC-n csinálni, nagyon kösse fel a fehérneműt, 3D gyorsító kártyák ide vagy oda, én ilyen hullámmzó-csillógó tengert még nem láttam.



Régóta a játéktérnek egyik slágere a Virtua Fighter, számos gép van forgalomban, mint ahogy született egy-két átirat is, különféle platformokra, ebből ■ szintisztán verekedős játékból.

Dreamcast-en a 3tb verzió jelent meg, amelybe tizenkét karakter közül választhat a játékos, akik tizenhárom különféle helyszínen küzdhetnek meg saját harci stílusukban. A karakterek mindegyike számos általános mozdulatot ismert, de mindegyiküknek van másfél tucat speciális mozgása is, és ezek használata mutat a legszebben, különféle dobások, fojtások színesítik a forgó-repülő rúgások és ütések palettáját. Nem lehetne ennyire népszerű a Virtua Fighter, ha nem ügyelnének ■ "körítésre" a programozók, a helyszínek (amik között számos ram sik terep is helyet kapott) leg-többje él, együtt mozog ■ küzdőkkel, reagál az eseményekre, mint ■ küzdők súlya alatt lesüllyedő stég, vagy az építkezés szétverhető, kialvó lámpái.



Az általános, választok egy szereplőt és végigverek mindenkit mód mellett, úgynevezett csapat-játékot is kínál ■ program, ekkor egy háromfős teammel kell végigverni az összes többi szereplőt, csak hogy itt ■ gyógyulnak fel két menet szünetében karaktereink, ha az első kidől a második választott szereplő. Azért teljesíthető így is ■ feladat, hi- ■ itt csak egy menetet kell küzdeni minden ellenfele, míg normál módban mindenkit három menetben is bucsira kell pofozni ■ győze-

lem-hez.

Nagyon szép és villámgyors mozgások jellemzik minden karaktert, bár némelyik mozdulat a valóságban biztosan kivitelezhetetlen lenne. Az irányítás sem túl bonyolult és a mozgásokat nagyon jól be lehet gyakorolni a külön erre ■ célra kitalált training módban.

A hevesen ajánlatott speciális irányítóval valódi rivalisa lehet a játéktérmi gépnek, már ha van otthon kivetítő, vagy állati nagy TV.

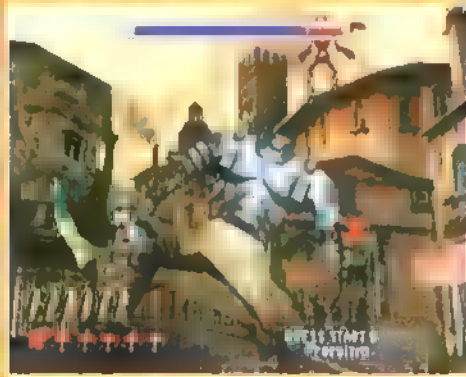
## PIRING PINGVIN

Verseny, mégpedig pingvin verseny, pontosabban pingvin alakú izék versenyeznek három pingvinsportágban, az úszásban, totyogásban és hason csúszásban.

Azt hiszen ebből a kissé kusza mondatból is kiderült, hogy oltári nagy blódi ■ program, viszont legalább olyan aranyos és hangulatos, mint amekkora marhaság az alapötlet. Még ko-







moly, meglelt apukákat is az irányító mellé csábíthat a csemete, mert az ilyen versenynek éppen az a lényege, hogy minél többen játszanak együtt. Nincsenek fegyverek csak néha feltűnő gyorsító mezők, egyáltalán nem bonyolult az irányítás, csak az analóg irányító és maximum két gomb kell hozzá.

Szépen rajzolt 3D grafikája egyszerű, aranyos és humoros egyszerre, bár ■ környezet kidolgozása néhány részletében elnagyolt, zenéjére viszont semmi panasz ■ lehet, a versenyzők nyögései, hangjai szintén csak fokozzák ■ hangulatot.

Egy hangulatos, inkább kissebeknek szánt program, végtelenül blöd alapötlet profi megvalósítással. Nem extra, de nagyon aranyos.

## HOUSE OF THE DEAD 2

Mielőtt még bárki a Resident Evilre asszociálna, gyorsan tisztázzuk, a közös vonás csak annyi, hogy élőhalott undormányok végelethatalan sora tör ■ játékos életére, a House of Dead2 azonban egy arcade játék, olyannyira, hogy egy játéktermi gép átírta.

Egy élőhalottaktól hemzsegő várost kell kipucolni, megmenteni a lakóit, s mindennek egy szál pisztollyal kell neki-látni.

Az

ncast™

örületes lövöldözéshez igen háborzongató környezetet sikerült alkotni, a számtalan rémséges alak, ■ legkülönfélébb fegyverekkel támad a játékosokra, ocsmány viharos idő van, és halálsikolyok harsannak minden irányból. A támadókat pedig nem mindig állítja meg egyetlen lövés, és sokan, nagyon sokan vannak.

Esztelenül pergő, igazi adrenalin termelő játék, amiben a gyors reflexek kérdése minden. A



zombik és menekülő emberek mozgása igen jól kidolgozott, sőt a sebesülésmodell bámulatosan részletesre lett véve. Nem mindegy, hogy hol találsz el ■ támadót, ha mellbe lövöd, jön tovább, ha lerobbantod a kezét, akkor harapni akar, de volt olyan megátalkodott élő halott is, amelyik fél fejjel is tovább nyomult.

Pompás 3D környezetben jönnek a durvábbnál durvább megpróbáltatások, akár az eredeti játéktermi módot választva, ahol még a lőszerért is külön meg kell dolgozni, akár a jóval könnyebb akció módban. Természetesen különböző segítség is felvehető, többek között egészségügyi csomag, védőmellény, vagy komolyabb fegyver formájában. A mozgást nem a játékos irányítja, ő csak ■ célkereszt felett uralkodik, így pályák között töltés alig néhány másodpercet ■

igénybe, ami épp elég arra, hogy a háttérbe meghúzódó titkok apró cserepeiről fellebbenjen a fátyol. Egyszerre akár ketten is puffoghatnak, és hogy ne keverjék össze a célkeresztet külön-nünpontban adható meg annak kinézete első és második játékosra vonatkoztatva.

Miként a játékteremben itt is fénypisztoly az igazi eszköz, amit hevesen támogat a program, de azért játszható az eredeti controller-lel is. A még teljesebb élményhez vibráló memória kártyát ajánl ■ Sega, amit ■ pisztolyhoz, és ■ eredeti irányítóhoz egyaránt lehet kapcsolni, annak ellenére, hogy menteni nem lehet, hiszen az agyonvágna az egész játék szavatosságát, hiszen a kihívás éppen abban rejlik, hogy a maximum öt életből vigye végig valaki ■ játékot.

Sajnos az eredeti géphez nem volt szerencsém, de Martin szerint majdnem tökéletesen sikerült átültetni a játéktermi masina hangulatát.

## SEGA RALLY 2

Szintén játéktermi szülővel dicsekedhet ■ program, nem is akármilyen, elég sok játékteremnek még mindig legfontosabb gépe.

Népszerűségét nem kis mértékben köszönheti, a jó témaválasztásnak, hiszen a rally sokkal közelebb van a mindennapok autósaihoz, mint a Forma 1 és hasonló, végtelenségig specializált járgányokkal zajló küzdelem. Ennél is fontosabb azonban ■ jó megvalósítás, az hogy az autó nagyon is úgy viselkedjen, mint egy valódi rally járgány, faroljon és csússzon, de azért még elviseljen kisebb-nagyobb technikai hibákat bukás nélkül.

A Dreamcast verzió is remekül sikerült, de azt senki ne felejtse el, hogy ez egy arcade masina átírta, és nem szimulátor, nincs sérülésmodellezés és néhány részlet elég elnagyolt, mint a vakuk villogásától eltekintve teljesen élettelen környezet, és a sár-hó-homok kidolgozatlan felferődése.

A száguldás és alig zabolázható löerőhegyek érzését azonban jól adja vissza a program, ■ mitfahrer rövid tájékoztatásai pedig teljessé teszik az élményt. Kocsikból számos elérő tulajdonságú, osztályú között válogathat a játékos, és edzés és idő futam módban ■ igen letérő jellemzőkkel megáldott pályák közül is, ráadásul több útvonal vezetési lehetőség létezik mindegyiken. Az eltérő pályatulajdonságok nem csak külsőségekben jelentkeznek, de tényleg van némi különbség a havas, ■ saras és ■ száraz aszfalt között.

Megakadásokkal itt sem találkozom, de egyszer-kétszer, pl.: alagútból kihajtva érzékelhető volt a kissé ködös, távlati nézetből közelképre váltása a következő útszakasznak. Sőt azt is meg kell mondjam, hogy messze ez a program töltötte ■ legtöbb időt töltögetéssel, egy elég semmitmondó loading képernyő mutogatásával.



Természetesen játszható ■ alap irányítóról is, de az igazi vezetés élményt úgyis csak kormányt markolva lehet élni. A memória kártyára ugyan nem ment mini játékot, de ■ hálózatos küzdelmet többféle képpen is támogatja ■ két játékos összecsapási lehetőség mellett, sőt az elért eredmények ■ SEGA által fenntartott Internet oldalakra is felölthetők, már ha jól értelmeztem ■ kézikönyv minimális angol, és sok japán magyarázatát.

Jól játszható autóverseny, a Dreamcast-ben rejlő lehetőségeket azonban nem teljesen használja ki (majdnem ilyen lehetne egy erősebb PC-re is írt). A játéktermi gép színvonalát nem éri el.

Schuerue



Idézet egy megsárgult kórházi naplóból:

"1977 december 23.-án súlyos közúti baleset történt a városban. Az életveszélyes állapotban levő sérülteket osztályomra szállították. Két beteget műtöttem meg azonnal a sebészetben: egy kislányt, Maya Brea-t és édesanyját, Mariko Brea-t. Sajnos a sérülések olyan súlyosak voltak, hogy a sebesültek nem éltek túl a beavatkozást. Még ezen a napon megoperáltam egy Melissa Pearce nevű lánykát is, a régebb óta osztályomon fekvő betegemet.

Dr. Klamp

## 1998 AUGUSZTUS

Amikor tavaly augusztusban néhány e-mail váltás után a Square-es kiscsaj felajánlotta a Parasite Eve játékot tesztelésre, repestem az örömtől. A játékból addig csak képeket láttam, tehát azzal már tisztában voltam, hogy szuperul néz ki. Azt is tudtam, hogy valahol a Resident Evil és a Final Fantasy között van, de hogy ezt hogyan csinálja, arról fogalmam sem volt. Aztán már csak egy nyilatkozatot kellett kitöltenem, hogy X-e előtt nem írok róla, és egy hét múlva már itt is volt a két CD.

Na, hát megdöbbenés az volt! Azt hiszem első nap hazavittem és egy hét alatt lenyomtam Eve-t, mind a két CD-t, és alig bírtam megállni, hogy rögtön a következő Konzolba be ne rakjam. Felhívtam a Sony-t, hogy mikorra várható a megjelenés: azt mondták, hogy nem is hallottak még róla. Aztán szépen eltelt majdnem egy év, ezer levél érkezett, hogy segítsünk már, de hát én arra apelláltam, hogy majd egy időre teszem a játék és a magazin megjelenését. És most, májusban, bekövetkezett amittől félttem: semmi jó játék nem volt a piacon. Ugy gondoltam tehát, hogy úttörő megoldásként leírást készítek egy (jelenleg még csak) NTSC-s programhoz, hiszen egyre több ilyen stuff jut el a játékosokhoz.

A Parasite Eve egy horror kaland játék, RPG beütésekkel. Gyakorlatilag ez a prógi volt a Final Fantasy grafikai motorjának "tesztje", persze ezt akkor még nem tudtam. Azt hiszem bátran kijelenthetem, hogy a FF8-on kívül egy játéknak sincs ennyire tökéletes sztorija, ennyire bomba grafika, és soha, semmilyen játékban nem volt még ennyi CG animációs film, ilyen tökéletes minőségben. A Parasite Eve egy baromi jó játék.

## DEEP DARKNESS ELJÖ...

Aya Brea a New York-i rendőrség tisztje. Csodaszép 25 éves szőke bombázó, de magánélete valahogy még sincs rendben (pedig minden "kelléke" megvan hozzá, hogy rendben legyen). Karácsony ünnepe már itt topog a küszöbön, – végre egy kis lazítás – Aya tehát úgy gondolja, hogy elmegy kikapcsolódni a operába újdonsült udvarlójával. Meg is érkeznek az ominózusan feldíszített épülethez, ahol akár új nevet is adhatunk főhősünknek – szerintem badarság lenne. Az idő szorít, gyorsan foglaljuk el a helyünket a teremben! Meg is kezdődik az előadás... a primadonna gyönyörű szólóba kezd, majd belenéz Aya szemébe... és furcsa fény villan fel.

## DAY 1 - MEGHATÁROZÁS

Miután túl vagyunk a tüzes előadás okozta sokkon, markoljuk meg az analóg kart és indulunk el a színpad irányába, fel a lépcsőn. A primadonna nem tűnik túl izgatottnak, próbáljuk meg tehát megtartani. Érdeklődve néz ránk, nem érti, miként maradtunk életben! Értetelen okfejtésbe kezd valami mitokondriáról, meg kommunikációról, de aztán a tettek mezejére lép...

## HARC

Itt végre megismerkedhetünk a játék harci rendszerével. A dolog rendkívül egyszerű: a bal felső sarokban láthatjuk, hogy mennyi élet-erőnk van, és mennyi lehet (45/45). Van ott egy kék csík is, AT névvel, ez a támadóidőnk. Amikor feltöltődik, akkor tudunk támadni. Közben a barna baba nekikészülődik, és ránk lő egy energiabombát. Abban a pillanatban lépünk felre, amikor elnyomja. Most jött el a mi időnk! Az X megnyomásával egy bura jelenik meg, ami azt mutatja, hogy milyen távolságra tudunk ellőni. Helyezkedünk úgy, hogy a csajt elérje, aztán tüzelünk az X-szel. Mivel csak egy célpont van a képen, "barnácska", a cél őt mutatja. Van még egy fehér keretű ablak is, amelyben láthatjuk, hogy kettőt löhetünk (2 golyó képe szerepel), 11 töltenyünk van, és ugye egy célpont. Ez a lövöldözés a játék során mindig így folyik majd. Váltunk át tegezősre...

Eve-nek ebben a csatában 40 HP-je van. Hiába találsz el a böggyöt, semmi sem történik. Illetve történik, csak veled! Hirtelen fel-forrósodik a tested! És a bal sarokban újabb csík jelenik meg, egy zöld, PE névvel. Ez a "parazita energiát" jelöli. Ha megnyomod a Háromszöget, a menübe jutsz. Itt láthatod a fejlettségedet (jelenleg minden 1-es szinten van), a felszerelésed (egy rejtett páncél és egy M48F pisztoly), és a bal szélén egy menüsört.

## PARAZITA ENERGIA

A menüsorból most a második, PE ikon a fontos. Ha erre rányomsz, láthatod, hogy ezen a szinten milyen parazita varázslatokat tudsz használni. Most még csak a Heal 1 van ott (Gyógyítás 1), amivel a kisebb sebeket tudod orvosolni. Ha esetleg eltalált a csaj, tedd meg. Egy adag lemegy a parazita energiádból (zöld csík, a továbbiakban csak PE). Aztán lőj újra a bigére.

Néhány haszontalan durrantás után bemutatkozik a barna – ő Eve. Aztán jön egy flash. Egy visszaemlékezés. De mi lehet ez...? Eve közben köddé válik, így van egy kis idő a menü elemzésére (Háromszög).

## KEZELŐMENÜ

Az első ikon a tárgyak közé visz. Itt szerepelnek a fegyverek, páncélok, és a cuccok. Az éppen használt dolgok kék színűek (most a pisztoly és a páncél), de van itt egy gumibot is (ha valamikor esetleg elfogy a löszered) és egy orvosságos fiola is. Tárgyat (nem fegyvert és páncélt) az X-szel tudsz használni (USE) a továbbiakban. Át is rakhatod a lista egy másik helyére (MOVE), vagy el is dobhatod (DISCARD).

A második ikon a PE, ezt már taglaltam. A harmadik ikonnal (pisztoly) tudsz fegyvert váltani, a negyedikkel (kabát) páncélt.



playstation

p a r a

Az ötödik ikon (SYS) az opciókat takarja, az az néhány beállítási lehetőséget.

A hatodikkal (SORT) azt tudod kiválasztani, hogy a tárgylistában a cuccok milyen sorrendben legyenek felsorolva (pl. fegyver-páncél-tárgy).

Nos, mivel egyedül maradtál, indulj el kifelé a teremből. Mehetél Eve után is, de még ne. A bejáratnál már ott toporzékolnak a fakabátok, az egyikőt egy halom töltenyt tudsz feltankolni (zaklasd a végtelenségig). Most már visszamehetsz a színpadok mögé, ahol egy ha-

talmastóluk éktelenkedik a padlón. A sarokban találsz egy ládát, ebben valószínűleg egy gyógyszer van.

## LÁDÁK

Láda a játék során kismillió lesz, és ebből sokat én is találtam meg. Vagy barna, vagy



akkor érdekes, ha már nincs hely ■ listában (az ugyanis véges). Megemlíteném, hogy elég sokszor kapsz hulladékot, azaz JUNK-ot. Ez a szemét arra jó, hogy foglalja a helyet a tárgylistában. Ne felejtse el kidobni őket! (Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy a JUNK-kal egy rejtett dolgot tudsz kicsikarni. Ha begyűjtesz 300 (!) darabot és elviszed Wayne-nek, kapsz tőle egy izgalmas fegyvert, vagy valami más kuccot. Az a baj, hogy az egész procedura nem ér ennyit, maximum ■ harmadik újrajátszás után.) A jobb oldali szobában egy bohóccal találkozhatsz (mit csinál itt ez a marha), a szekrényben némi cucc van. Balra inkább csak hullákat találsz, és dolgokat ■ szekrényben.

meg "betegségéről", valamint egy újabb kulcsot találsz. Vizsgál meg a többi szobát is. A díszleteknél van egy láda, és a folyosó első szobájában is. Ebben egy tuning cucc van.

### TUNING

A tuning cuccok ■ legfontosabbak a játék során. Ezekkel nagymértékben növelheted saját tulajdonságaidat, fegyvereidét, vagy páncélodét. Ha például találsz egy Offense +1 nevű dolgot, és azt használod valamelyik fegyvereden, akkor annak egyel nőni fog a támadóereje. Később találsz majd Defense +1 cuccot is, ezt ■ páncélba teheted be, ezzel jobban fog védeni.

Itt, ahol a tuningot találod a hátsó sarokban van egy titkos rész, ahova bemászhatasz, egy új páncélt találsz. Ennek a tulajdonságai jobbak, mint amit viselsz – lépj ■ menübe (Háromszög), aztán páncélok ikon, aztán jelöld ki az új cuccot. Láthatod, hogy sárgák ■ számok, ez azt jelenti, hogy jobbak ■ értékek (mindig ■ sárga számokat figyeld, és mérlegelj, megéri-e váltani). Tedd be ■ fegyveredbe is ■ tuningot. Sajnos ha ezt a fegyvert később eldobod, ■ tuning el fog veszni, de

nem érdemes még spórolni, mert rövidesen kell a jó pisztoly.

Most már kimehetsz ■ folyosó északi dupla ajtaján. Ekkor ismét össztalálkózhatsz Eve-vel.

Eve-nek ebben a csatában 80 HP-je van.

A harc nem lesz rövid, de nagyon könnyű. Túl közel ne menj, mert Eve felpofoz. Ha elég sok muníciót gyűjtöttél, ■ lehet gond.

Győztél, újabb flash. Különös. A szobából felső sarkában van egy nyílás, ezen keresztül Eve után eredhetsz. A csatánál jutsz, ahol szexi estélyi ruhád és túsarkú Gucci szandálod a legjobb választható viselet! Az új egyetelműen adja magát, ■ vakvágányok mindig ládák rejtene. Az egyikben van egy erősebb fegyver. A békák kinyírása után egy gombot találsz a falon, amellyel kinyithatod a kaput, vagy állást menthetsz. Ne feledd, ha a jövőben a "pályák" közben egyszer ■ mentesz, akkor ■ következő nap elején bonusz pontokat kapsz. Szóval nyisd a kaput. Eve egy jó barátját hagyja itt neked, az aligátort.

Az aligátor farkának 80 HP-je, fejének 120 HP-je van.



A szörnyön két célpont van, először FELTÉLENNÜL a farkát támadd. Aztán jöhet a feje. Ha győztesként kerülsz ki a viadalból rövidesen megismerkedhetsz egy utálatos riporterrel, és legjobb barátoddal-kollégáddal Daniellel. Együtt mentek ■ rendőrségre.

Gyakorlatilag ■ játék során elakadni nem lehet. Vannak ugyanis úgynevezett "fordulópontok", amelyeket ha megcsinálsz (vagy elérsz helyekre, látsz eseményeket), akkor tovább megy ■ sztori. Néha elég, ha csak beszélsz valakivel.

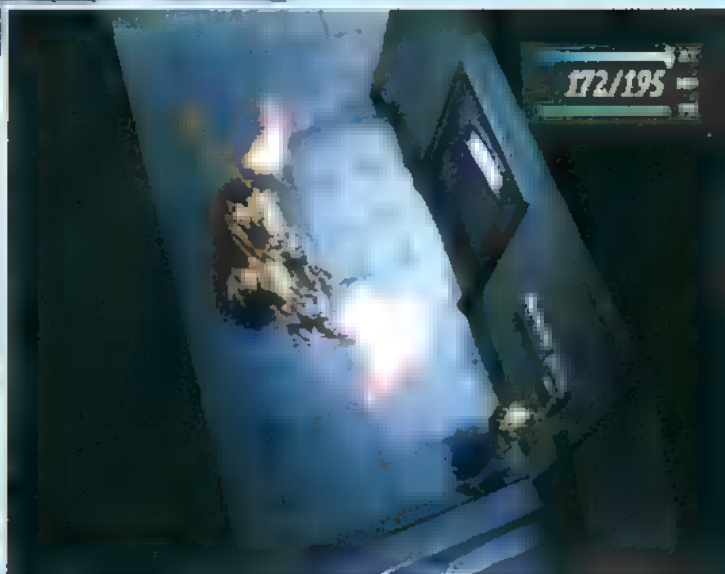
### DAY ■ - FUSION

Közben talán már észrevetted, hogy ■ Háromszöggel leihívható listában megjelent két új ikon a sorban. Az első ezek közül a TUNE UP, azaz a tuningolás. Itt lehet fejleszteni a fegyvereket és páncélokat. Alatta lapul a BP ikon, itt pedig ■ bonusz pontokat tudod felhasználni, melyeket a nagyobb ellenfelek kinyírásáért és ■ mentés nélkül végigvitt napok után kapsz. Száz BP ér egy egységet, és ezeket az egységeket gyakorlatilag akármire el tudod "költetni". Gyorsíthatod az AP feltöltődési időt (ACTIVE TIME), a tárgylistád befogadó képességét (ITEM CAPACITY), ■ fegyver erejét (ATTACK),

szürke színűek. Ezért nem is mindig tud ki rá, hogy hol találod őket. Gondolom ugyanis minden zugba benézel minden szekrényt kinyitasz?! Annyi felszerelés van szétszórva a különböző szekrényekben és fiókokban, hogy megmunkálnék, mire mindet bemutatnám. Sokszor előfordul majd, hogy találsz egy ládában valamilyen cuccot, de felvegni nem tudod, mert feltöltött a tárgylista. Ilyenkor kicserélhetsz valamit a ládából levő dolgok közül a ládában levőre, ha az fontosabb. Később majd, ha lesz helyed vissza is jöhetsz ezért a felszerelésért. Az üres ládákba be is pakolhatsz egy tárgyat.

Mász le a lyukba (Jump Down). Furcsa találkozásban lesz részed, és a játékban nem ez lesz az utolsó. Továbbhaladva ■ folyosón egy csomó ajtót találsz, de mind zárva van. És ekkor megjelenik a patkány. A csata során – és ezentúl mindig – tartsd észben, hogy folyamatosan mozogva (kivárva, amíg újra tudsz támadni) elég jól el tudod kerülni a támadásokat. Végeredményben ■ az aktív akció-RPG harci rendszer lényege. Miután megölted, egy új típusú menü jelenik meg, amely megmutatja, hogy milyen cuccot (-kat) kapsz az ellenfél legyőzése után. Ezeket vagy mind felveheted (ALL), vagy csak néhányat (SEL). Ez leginkább

A bal oldali utolsó szobában a szemébe égett testet lökd felre, majd megvizsgálva egy kulcsot találsz nála (REHEARSAL KEY). Hátul, ■ ruhák közül egy jópofa papagájt tudsz kinyitni. Javasolom menj vissza a folyosóra, és visszafelé szépen nyitogasd ki a kulcs segítségével az eddig zárt ajtókat. Középtájon megtalálod Eve, valaha volt Melissa szobáját. Ha elolvassz a naplóját, érdekes dolgokat tudsz







támadási távolságát (RANGE), tölténytárat (BULLETS), pajzs védő erejét (DEFENSE), PE energiáját (PENERGY), és a kritikus helyzet be- védekező képességét (CRITICAL). Rövid "automata" követe- zik, amely során a főnököt kapsz egy MOD PERMIT ne- vű papírost. A nagy irodától balra nyílik az öltöző, ahol a szekrényekben több dolgot is talál- sz. A folyosóról balra egy lépcső vezet a fegyverraktárba – ide elég sűrűn el kell majd

pisztoly kép és mellette egy =2 jel mu- tatja. Van, ami három (vagy x-et lő), van, ami "random", azaz össze-vissza lő a célpontokra, tüzeset lő, mérget lő, meg még egy csomó minden. Ezeket is át lehet tenni, de akkor meg a PLUS veszik el. Így tehát a játék során több- ször hatalmas dilemmát fog majd okozni, hogy mit ments át a régi fegy- veredből az újabb! És ez adja a Pa- rasite Eve szépségét, hogy mindenki olyan fegyvert rak össze magának, amilyet csak akar! Azt még tudni kell, hogy a SLOT-okat is fejleszteni lehet. Minden fegyvernél meg van adva

ugyanis, hogy hány SLOT-ja lehet (a kihasználhatóságot keresztben áthú- zott téglalap mutatja), és ezeket is használatba kell majd helye- zni. Ehhez kellene az engedélyek a főnököt (kétszer vagy három- szor is lehet kapni ilyen, dumálj a főnökkel, és a papír ott lesz a tár- gyaid között), később pedig a TRADING CARD-ok. A kártyá- kért cserébe nyitja ki Wayne és

galmas híreket kapsz. Szállj újra kocsiba. Da- niel a Central Parkba száguld. A Central Park egy elég hosszú mászkáló- s rész lesz, sok csatával (meg telefonfülkékkel, ahol esetleg menteni tudsz). Ne ess kétségbe, mert sok csata a szintlépéshez kell, így szé- pen komótosan menj bele minden bunyóba. Így lesz Aya-ból méltó ellenfél Eve számára. Ballagj végig a kacskaringós úton. Az állatkerti rész egyik helységében van egy kisszekrény, melynek fiókjában talál- sz egy fontos kulcsot, e nélkül nem mehetsz majd tovább. Az egyik be- rendezési tárgyat el is tudod tolni, itt egy rejtett fegyvert vehetsz fel. Rövidesen egy elágazás- hoz jutsz, ahol a hosszabb, több cuccot ígérő vagy a rövidebb, de "cuccatlan" utat is választhatsz. Minden zug

(az oszlopok mögött pl.), minden sarok, terem és minden szoba tárgyakat rejt. A park legvé- gében végre megtalálod a színpadot, ahol Eve éppen ismét "megrázó" előadást tart. Ismét fel- tűnik a misztikus kislány, ami megmutatja az utat a színpad mögé. Menj fel Eve-hez, aki menekülre fogja a dolgot. Most egy hosszú labirintusos rész következik. A kislány néha fel- tűnik, jelzi, hogy merre kell menni, de ha min- den fegyvert fel akarsz venni, szépen járd vég- ig az összes utat. A legfontosabbak a TOOL- ok, mert ezekből keveset talál- sz, és nagyon hasznosak. Az út végén elérkezel egy kis térhez, ahol egy telefonfülke van. Itt tudsz menteni (ha nem kell a bonusz pont), most egy főellenség jön. A kigyó minden részének egyenként 200 HP-je van.

Ez egy négy részből álló kigyó, amely mindig másik fejt dugja ki. Ezért elég sokáig kell löni, és a maradék is egyre erősebb lesz. Végül már csak egy kukac marad, egy óriási. Ha ezt is sikerül legyőzni, menj ta- vább, ahol végre elkapod Eve-t. Beszél- gess vele, furcsa kalandban lesz részed. Megint meg kell küzdeni vele, és habár igen szűk helyed lesz csak a manőverezésre, nem okoz majd prob- lémát a legyőzése. Eve-nek ebben a csatában 300 HP-je van. A kocsi közepén szembázva Eve tá- madásai gond nélkül kikerülhe- tőek.

## PARAZITA VARÁZSLATOK

Közben itt az idő, hogy a para- zita varázslatokról is beszéljünk.

## PARASITE EVE

Hiszen a sok hasznos tárgy önmagában nem elég, hiszen előbb-utóbb elfognak. A jó játé- kos a tárgyak és PE varázslatok kombinációjá- van jut egyre előrébb! Összesen 15 dolgot tudsz megtanulni a szintnövekedés közbe- n. A varázslat mögött a zárójelben az a szintet jel- zem, ahol megtanulod az adott dolgot.

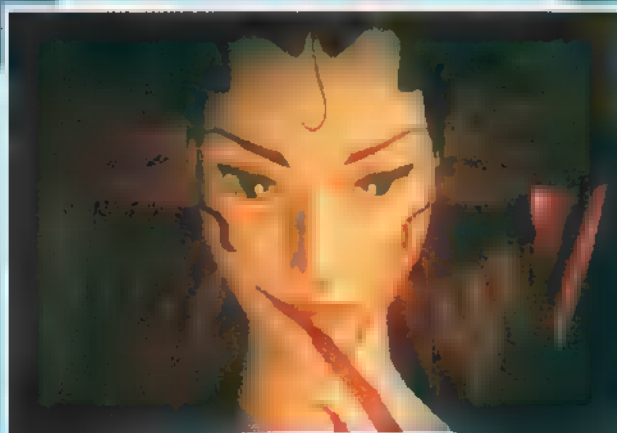
- Heal 1 (1) – 30 HP gyógyítás.
- Scan (4) – Bizonyos ellenfelek HP-jét és gyenge pontjait tudod meglesni vele.
- Slow (7) – Egy körig lelassítja az ellenfe- let.
- Detox (9) – Meggyógyítja a mérgezést.
- Heal 2 (11) – 60 HP gyógyítás.
- Barrier (13) – A bekapott találatokból PE energiát kreál, egyfajta pajzs.



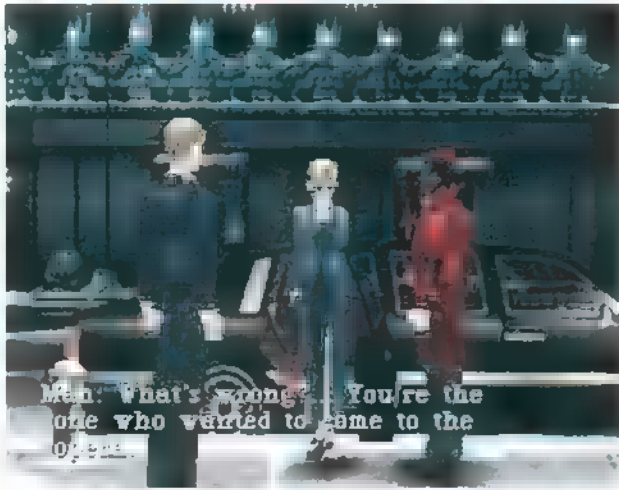
jönni. Itt találkozol először a fegyvertuningo- lással, és Wayne-nel, a raktárossal. Ha be- szélsz vele, elmagyarázza, hogyan kell fegy- vert tuningolni. Most elmondom én is, hiszen ettől függ a jövőbeli sikered. Tehát a TOOL segítségével kiszedheted egy adott fegyver PLUS tulajdonságait. Gondolom ettől a ponttól egyértelmű, hogy a TOOL lesz a játék legfon- tosabb tárgya, amit nagyon körültekintően kell kihasználni. Vizsgálj meg egy fegyvert: látod, hogy vannak BASE és PLUS jellemzői. Milyen erős (ATTACK), milyen messzire lő (RANGE) és hány töltény fér a tárába (BULLETS). És eh- hez jön a PLUS. Na, most ha talál- sz egy erő- sebb fegyvert, akkor ki tudod szedni a régieből a PLUS-t, és áttenni az újabbikba, ami így még erősebb lesz (vagy vice-versa). VISZONT, a régi fegyver eltűnik! És, hogy ez miért rossz? Vannak a fegyvereknek, amelyeknek speciális tulajdonságaik is vannak. Ezeket a BASE és PLUS táblázat alatt láthatod, a SLOT- okban, kis ikonok formájában. Példának oká- ért alapfegyvered kettőt tud löni, ezt egy kis

Torres a SLOT-okat. A raktár egyébként arra is jó hely, hogy itt tá- rold az egyik ládában a felesleges, de később még hasznossá válható felsze- léseket. Szóval a raktárban vagy. Beszél- gess a fiú- kal, kapsz egy szép új fegyvert, hiszen a "chi- el" megengedte. Fent a fő folyosón megismer- kedhetsz Daniel fiával, Bennel. Rövid követe- zik után nézz be a főnök szobájába (a nagy iro- dából nyílik, ugye), majd a többi átvezető ré- szek következnek. Végül a folyosó jobb falán levő dupla ajtón távozhatsz az előcsamokba, majd onnan kifelé. A város térképén három helyre is mehetsz. Kezdj a múzeumban (MUSEUM). A kocsiban kisebb beszélgetés következik, majd együtt mentek be a múzeumba. Az öreg faszér néhány szó után beenged. Indulj fel a lépcsőn, egy fél órába felik, mire a puffadt né- ger felér. Kutass egy kicsit az asztal környékén (lesz ott valami érdekes), menj még feljebb, majd együtt menjetek be az irodába. Marha

hosszu dumálás rész követe- zik, melynek végén ismét a térképre kerül- sz. Válaszd a rendőrség épü- let (NYPD). A bázison látod Da- nielt, majd menj a fo- lyosó végén levő re- mbe, ahol éppen eligazítás van. Itt dumálgass egy cseppet a fő- nökkel, rövi- desen iz-







ningolásra is (ha van TRADING CARD-od). Ha van még a környéken hely, ahol nem jártál, menj be oda is. Most irány a felsőbb emeletek. Túl nagy dologgal nem fogsz találkozni, menj egyre feljebb, minden szobát végigjárva, a sebesülteket kikérdezve. A egyel feljebb találkozol egy doktornővel, aki kérésre TEJESSEN felgyógyít. Ez azt jelenti, hogy valami készül... A másik szobában vizsgál meg a testet – egy kulcsot találsz nála. Ezzel majd kifelé menet ki tudsz nyitni egy

szekrényt az öltözőben, ahol szupi kis cucc lapul! Egyelőre azonban menj tovább, a lényeg az utolsó ajtó mögött van. Fuss oda a gyerekekhez, majd készülj fel a legrosszabbra. A kutya bal fejének 300, a középsőnek 450, a jobb oldalának 200 HP-je van. A háromfejű kutya nem nehéz ellenfél. Szerintem a jobb fejével kezdj, mert az a leggyengébb.

## DAY 4 - CONCEPTION

A konferencia után menj fel abba a szobába, ahol a dokinő meggyógyított. Itt találod Maeda-t, akivel beszélj meg. Éjszaka van, mi is lehetne a következő célpont, mint a kórház (elvégre ez egy horror játék, vagy mi). Érkezés után Maeda ad egy szerencse talizánt. Ebből a játék során összesen négyet kapsz majd, én mindig magamnál tartottam őket... hátha. Az előcsarnok felfedezése után balra indulj tovább. Újra itt a kislány, talán nem árulok el titkot ha megmondom: ő Maya. Az intermezzo után nyisd ki a liftet a falon levő gombbal. Bent az indítópanelt, majd a szokatlan utazás után nyomd meg újra, így kinyílik az ajtó. Láthatod, hogy itt az áramellá-



gig a folyosón. Az ajtókat a kék panel megérintésével tudod kinyitni. Továbbmenve megpillantod Mayát, aki egy ajtóhoz vezet. Bent megtalálod a 3-as biztosítékot a jobb-alsó sorokban. A folyosó végén végre megtalálod a biztosítékdobozt. Tedd be egyenként a biztosítékokat, mind a hármat (jobb oldal), majd állj a karhoz a bal oldalon. Mielőtt visszakapcsolnád az áramot, először válaszd a "Repair the wires" opciót. Ez után felnyomhatod a powert.

A lifttel vissza tudsz menni az előcsarnokba. Szabad az út felfelé. Találkozol egy nővel, akivel beszélj meg. A jobbra eső szobában újabb nővért találsz, aki neked adja a zöld kártyakulcsot. Most már ki tudod nyitni a liftek mellett levő dupla ajtót a zöld panel megérintésével. A folyosó végén a szobában újabb főellenfél vár.

mésziesen nyomd meg. Rövid mászkálás után újabb lifet találsz, ami felvisz a tetőre. Most meg kell küzdened egy hatalmas pókasszónnyal.

A póknak 750 HP-je van. Ahogy vége a videónak, AZONNAL szaladj le a kép bal-alsó sarkába, ahol egy "ablakmosó" szerkezet segítségével tudsz megszökni. Mielőtt leélnél azonban a többiekhez, még le kell nyomnod egy mini ellenfelet.

(Folytatás a mellékletben)

## ÉRTÉKELÉS

A Parasite Eve sokáig a kedvenc játékom volt, méghozzá azért, mert szinte tökéletes. Azt, hogy a történet brutálisan nyakatekert és érdekes, mi több izgalmas, nem is ecsebelem. Azt, hogy az FMV bejátszások gyönyörűek, és többet érnek, mint eddig bármelyik játékban, meg sem említem. Ami talán visszás lehet a európai játékosoknak, hogy nagyon sok a harc – de aki úgy megy neki, hogy ez egy RPG kalandjáték, talán nem is vár mást (mondjuk az EX GAME-ben a Chrysler Building-et már én is tűzsnak éreztem). A fegyverek sokfélesége, a tuningolás lehetősége egyszerűen fenomenális. A grafika hihetetlen, a betajás.

Gyakorlatilag egyetlen apróság jutott most eszembe, ami talán gond lehet – állati sok a játékban a párbeszéd. Ahogy néztem, majd 50-50% játék és a duma+film! Aki nem beszél angolul, az talán fel sem fogja a sztorit – de aki érti a nyelvet, az is gondban lesz néha, hogy valójában ki-kicsoda.

Épp most hallottam, hogy a Square készíti a Parasite Eve 2-t...

Martin

A harmadik nap egy furcsa szobában ébredsz. Cucc a sarokban, menj ki. Itt megismerkedsz Maeda-val, a japán tudóssal. Megérkezik Daniel is, de mielőtt tovább-



menél kutass egy kicsit a szemétkben, hátha találsz egy TRADING CARD-ot. Ezután gyalogolj fel a fegyverboltba (jó belépője van a négernek). Itt tárgyat találsz majd. Indulj el a másik irányba, itt a gyógyszerteret találod. Körülbelül 9 cucc van elrejtve, ezek közül több tuning felszerelés! Végül sétálj vissza a kocsihoz, beszélj mindkét fiúval és szállj be a kocsiába.

A térképen válaszd a múzeumot, és dőlj hátra, mert hosszú átvezető rész következik. Amikor visszakapod az irányítást a térképen leszel, éjszaka van. Menj a rendőrségre.

A bázist kissé átrendezték. Beszélj a földön fekvő emberrel, majd szépen járd végig az egész földszintet (az összes szobát), mindenki-vel válts egy pár (nekik utolsó) szót. Ha ezzel kész vagy, menj le a fegyverszobába. Itt Wayne átveszi az "üzletet", és jó alkalom ez a tu-

tással valami gond van. Indulj el előre, amíg átvált a képernyő. Pár lépcső fel, majd az első szobában jobbra egy csillogó tárgyra lehetsz figyelmes. Vedd fel, ez az 1-es biztosíték (Fuse 1). Fedezd fel a szobát, majd menj ki a felső ajtón (nem ahol bejöttél). Kövesd a Mayát a folyosó végéig, majd menj be a balra eső ajtón. A fiókban megtalálod a hullaház kulcsát (Autopsy Key). A függönyöket felhúzva balra tudsz továbbmenni, majd a következő szobából a jobb-alsó sorokban levő ajtón át. Futás végig a folyosón, majd nyisd ki a kosár melletti ajtót. Továbbmenve a szobában van egy szekrény, ami a 2-es biztosítékot rejt. Az égett test megvizsgálása után megleled a kék kártyakulcsot. Ezután hagyd el a szobát és menj vé-

A lifttel most már fel tudsz menni a 13. Emeletre. Az egyik szobában a falon van egy piros nyíl, erre nyomj rá. Most told el a gépet a fal mellől, így egy rejtett piros gombot találsz. Ter-



### PARASITE EVE

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS  
1 SZERVELÉSI MOÓD  
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ OLYAN SZÉP, HOGY AZ  
MÁR FÁJ!  
× NEHÉZ AZ EX GAME

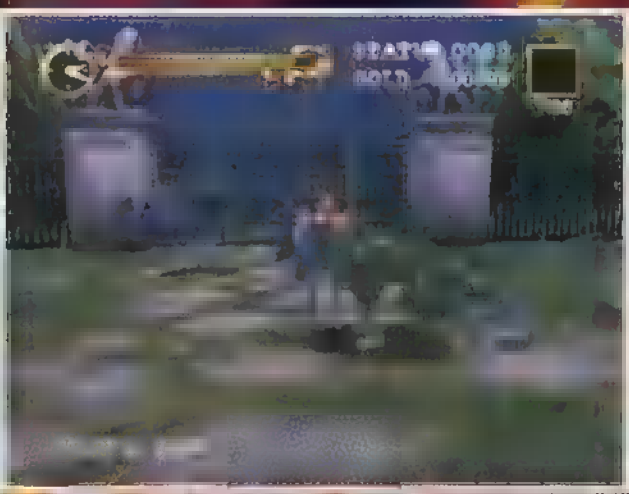
97%



...nem először  
...sorozat a  
...kezd  
...mexikói  
...való  
...egye/s  
...csak a  
...és nem a  
...sem  
...laska  
...öt oldal!

...mért  
...Reinhardt  
...attól  
...költség  
...több  
...van a  
...mi

...valaha  
...ban  
...akár



A  
...sorozat  
...14  
...in  
...Amin  
...az  
...a  
...Stilus  
...ez az  
...Castlevania  
...Zelda  
...helyezhe  
...és o  
...ötletessége  
...sz  
...néze  
...derrel  
...az egész  
...gete  
...ellenfél  
...a főbb  
...mérkőzn  
...19. Szé  
...a  
...csak  
...nem  
...száz e  
...szerint  
...A  
...stély  
...ellenére  
...Carrie  
...szintén  
...verére  
...nem  
...K  
...járek  
...vett

...kább azt  
...mi  
...vé  
...alóban!  
...nem csak a  
...a  
...10  
...a  
...Mind a  
...a  
...árasz  
...mialatt  
...a  
...re  
...ceknél  
...néz  
...A  
...so  
...van az  
...külön  
...harmadik  
...A  
...áll  
...minden  
...van.  
...kes  
...au  
...a  
...fog  
...g

**Renon**  
...Renon egy  
...Borostás  
...ő  
...viszont az

**Malus**  
...Malus  
...a  
...zaima  
...kastély  
...válasz



# Castlevania

...B  
...emeri tulaj  
...szert  
...nem tud  
...Dr  
...al  
...ában  
...a kastély  
...szá  
...gon

...itni  
...y a  
...A felső  
...bármikor  
...az

**Actrise**  
...a  
...nosz  
...állt  
...dicsekszik  
...lelkét  
...is

**A FŐBB SZABÁLYOK**  
...Ami a  
...is  
...A  
...választását  
...sem könnyebb  
...Mind  
...a  
...egy  
...ut  
...az  
...csak megállít  
...Elég  
...játék  
...szóltan előre  
...szemet

**AZ IRÁNYÍTÁS**  
...A  
...Az  
...A  
...ha  
...A  
...a







# KONZOL





### CASTLE CENTER

A helyszín központi része a földszint, és itt most a fő feladatunk: be kell jutni a földszintre, ahol található a földszint de...

Szintén a földszintre kell jutni, ami a földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A következő szintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

### TOWER OF EXECUTION

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

### TOWER OF SCIENCE

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.



A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

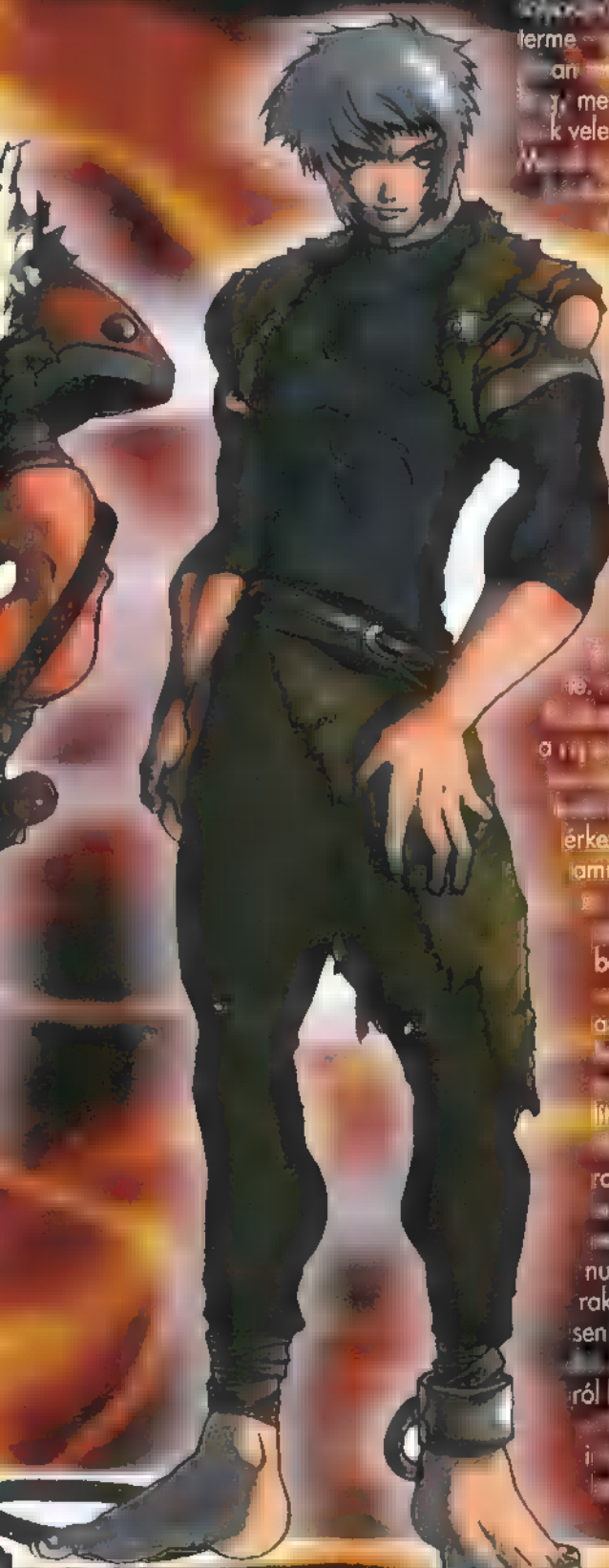
A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

### DUEL TOWER

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.

### TOWER OF SORCERY

A földszintre is vezet. A földszintre is vezet. A földszintre is vezet.





93%



**B**ombák, dinamittal teli ládák, detonátorok: az átlagember számára veszélyes dolgok ezek. Nem úgy azonban Charlie Blastnak, aki nagy számkértője mindenféle robbanóanyagoknak. Charlie olyan mesterien bánik velük, hogy egész szigeteket képes eltüntetni. Munkájában a legfőbb szabály: a láncreakciónak sosem szabad megszakadnia.

Vajon jöhet még olyan logikai játék, ami tökéletesen új? Hát nem is tudom. Talán már túl sok játék emléke él a fejemben, és ezért ott is asszociálok, ahol nem kéne, de a Charlie Blast's Territory láttán két ősrégi anyag jutott az eszembe. Emlékszik még valaki az amigás Bombuzalra? Egy jópofa kis figurával négyzetes mezőkből álló szigeteket kellett eltüntetni, s ennek érdekében sok-sok bombát kellett felrob-



ba ütközünk: kaktuszok állják el az utunkat, a földből lándzsák türemkednek elő, és így tovább. Az első komolyabb kihívás az, amikor tutajokon kell utaznunk, illetve utaztatnunk a municiót, sőt ott

vashatunk rajtuk: az ilyenek hatósugara csupán a mellettük lévő négy mezőre terjed ki. Az 1-es bombának "még kisebb" a hatósugara, tulajdonképpen nincs is. A 3-as bomba ezzel szemben a környező 12 mezőn is pusztítást végez! (Ha netán nem látjuk jól a számokat, a Z+le/fel irányokkal állíthatunk a kamera rálátásán.) A bombák néha be vannak ásva: olyankor nem lehet mozdítani őket.

A bombák egy speciális fajtája az elektromos bomba: az ilyen szerkezet mindig párosával jelenik meg, ugyan is működésileg össze vannak kötve. A

után is helyére tolhatunk, a megoldásból pedig néha a pálya formája is sokat elárul.

A maximum négy játékos részvételével játszható multiplayer módhoz 45 pályát lehet behozni (a Puzzle mód teljesítésével). A többjátékos mód játékmenete kiegészül némi területfoglalással, és – amennyiben a Survival Mode-ot választjuk – egymás kinyírásával.

A jó logikai játékok legfőbb jellemzője,



hogyan lehetetlen őket abbahagyni – nos, a Charlie Blast's Territory is ebbe a kategóriába tartozik. A pályák legalábbis nagyon ki vannak találva: annyit mondhatok, hogy garantált az agytorna. Az irányításnak viszont megvannak a maga jó, de sajnos rossz oldalai is. Nem lehet például leesni a szigetről, mint a Bombuzalban, ami szerintem jó – az ügyességi elem hanyagolásával így csakis a logikai feladványra kell koncentrálnunk. Ellenben nagyon rosszul működik a "vissza" (R) gomb, amivel ugyebár a véletlenül elrontott utolsó mozdulatot lehet törölni, és amire a kissé nehézkes irányítás miatt nagy szükség van. Sajnos nem csak a tologatásokat veszi a program mozdulatnak, így ha mondjuk elfordulunk oldalra, máris nem lehet törölni a legutóbbi mozgást. Jó, persze van újraindítás opció a pauszálás közben, de hát az mégsem ugyanaz.

V.Z.

# CHARLIE BLAST'S TERRITORY

bantani, méghozzá a megfelelő sorrendben. Nos, ha ehhez hozzáadjuk a Sokobant (egy másik "őslelet"), amiben ládákat kellett tologatni a helyükre, akkor már meg is kaptuk eredményként a Charlie Blast's Territoryt. Charlie-nak ugyanis szintén attól lesz nehéz a dolga, hogy a bombáit húzni nem lehet, hanem csakis tologatni tudja – tehát ami egyszer bekerült egy sarokba, az ott is marad.

A következőképpen kell a dolgot magunk elé képzelni. Adva van egy négyzetes mezőkből álló, kusza formájú sziget, amin néhány bomba hever. Köztük egy különleges, piros golyóbis: ebből minden szigeten csupán egy van, ugyanis az a detonátor. A feladat "mindössze" annyi, hogy a detonátor aktiválása után láncreakció induljon be, azaz a pályán található valamennyi robbanóanyag a levegőbe repüljön. Minden bombának van bizonyos hatósugara, s ennek megfelelően kell őket összeláncolnunk, majd sürgősen eltakarodnunk mellőlük, nehogy emberünk légnyomást kapjon. A bombák elhelyezése persze sok nehézségbe ütközik, hiszen a szigetek formái egyre bonyolultabbak, és rajtuk egyre újabb akadályok

is kell felrobbantunk őket. Az egymáshoz képest össze-vissza mozgó tutajok esetében nem árt megfigyelni, hogy a visszaszámolás után (vagyis a kanóc meggyújtását követően) a mozgó tárgyak megállnak! Jó néhány pályával arrébb aztán olajfoltot csúszkálhatunk. Átmenni ugyan át lehet rajta, ám áttolni bármit képtelenség. Vannak továbbá még egyéb "jópofaságok" is, úgymint futószalag, leomló platform, trambulín, s végül gumbója, mely megfordítja az emberünket a "rakományával" együtt. Igaz, ezek leg-

többje a változatosságon kívül könnyítést is jelent – véleményem szerint ugyanis a hagyományos "tologatós" feladványok okozzák a legtöbb fejtörést. (Amikor egy adott területen csupán egy megoldás létezik a bombák átcsoportosítására.) A bombáknak több fajtája is van. Legtöbbször 2-es feliratot ol-

detonátor szerepét már említettem, ám az időzített detonátort még nem. Időzítő esetén a képernyő bal felső sarkában egy piros visszaszámoló látható. Azonban ettől nem kell megijedni: a játék lepauszálása után annyit gondolkodhatunk, amennyit nem szégyellünk – ráadásul ha megoljuk a detonátort, a számláló visszaáll a kiindulópontához. A bombákon kívül aztán vannak TNT-s ládák, ami a sima bombákhoz hasonló hatásúak, és egyszerű ládák, amiket csak tologatni lehet. Ezeknek azért van kiemelt jelentőségük, mert a ládákra fel lehet ugrani, viszont a bombákra (közvetlenül) nem! (Tehát ha egy bombán akarunk átmászni, elé kell tolni egy ládát.)

Az egyjátékos, Puzzle módban 60 szigetet rephetünk a levegőbe, s minden sikeres próbálkozás után "kódkártyákat" kapunk. Sajnos a kódos mentésen kívül más nincs, ami szerintem elég idegesítő... A pályákat illetően két fontos észrevételelem lenne: egy utolsó bombát még a kanóc meggyújtása



## CHARLIE BLAST'S TERRITORY

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA

14 JÁTÉKOS  
MENTÉS PÁLYAKÓDDAL  
RUNBLE PAK

✓ KITŰNŐ TERVEZÉSŰ  
SZINTEK

× AZ IRÁNYÍTÁS NÉHA  
MINTHA BERAGADNA

80%



**Szerencsére a Csevegő szempontjából nem volt olyan uborkaszezón (milyen barom kifejezés ez) mint a játékok szempontjából, így mondhatni gond nélkül megtöltöttük ezt az oldalt. Tetszenek a levelek Uraim és Hölgyeim! Csak így tovább. És ha esetleg nem fáradtság, túrjátok már fel nekem néminemű Star Wars figurát és űrhajókészleteket a pincék (padlások) sötét mélyéről! Ja, és nemsokára jön a nyári összevont szám, amelyben két oldalas lesz a Csevegő! Lehet készülni, mert a legjobb irományok biztosan nem maradnak megválaszolatlanul...**

Hello Martin (és 576 Konzol)! Kaszma ismét itt van. Több dolog miatt is írok, de most nem feltétlenül áll szándékomban kitölteni a már megszokott 4 oldalt. (Most képzeld el Krisztián, ha nekem azt mind be kéne gépelnem... - BP). Első kérdésem: az Eliminator a Psynosisistól csúszni fog? Merthogy az árlistán hív felirattal már szerepelt, most viszont nincs, vagy a Rollcage van helyette? (Mindkét játék hamarosan jön. - BP). A Dino Crisis is egy jó dolog lesz már megint. Ez azt bizonyítja, hogy kár lenne még leírni a PSX-et az új gépek miatt. Most már nem is tudom, de ha ennyi jó játék fog megjelenni ebben az évben (nyitásnak a Metal Gear Solid), akkor mire végeztünk az egyikkel, már jön is a másik. (Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a mostani számunk hírei. Azt hiszem kivétel nélkül csak sztárjátékokat mutattunk be - BP). Minthogy Ti már játszottatok az FFVIII-al, megkérnélek szólj pár szót róla. (Veres Miki már ugrott is és örömmel írta le neked minden élményét, amit eddig a japán verzió nyújtott neki. Elöl az előzetesben megtalálod - BP). Schuerue, aki a Legend-et is tesztelte, valaki új belépő, vagy csak álnév? (Akiról te beszélsz, az Sűrű, szerinte úgy kell leírni, és így kell kiejteni a nevét. Elnevezését paramétereit tekintve kapjuk, mert egy kétajtós szekrény hozzá képest éjjeliszekrény sem lehetne. Egyébiránt a Sűrű most az 576 Internetes oldalán dolgozik, ahol a Konzol is terjedelmes teret kapott magának. Amint további konkrétumok vannak, még visszatérünk a témára - BP). Most nem voltam olyan hosszú. Végezetül itt leközölök néhány locsolóverset (habár húsvét hétfőn volt). Kaszma, Budapest 1., Húsvét van és ötödike, a többit tudod, hajolj ide!

2., Zöld erdőben jártam, a lábamat lejárta, a vádlím dagad, öntözd meg magad!

**Kaszi, most sajnálom, hogy már 27 éve nem járok locsolni (egy éves koromban jártam, de akkor még kocsival toltak, és leginkább a pelenkákat locsoltam tele), mert**

**elsütöttem volna ezeket a szösszeneteket. Habár ahogy mostanában a csajok meg vannak zavarodva, lehet, hogy már nekem kéne virítanom a lóvét - mert anélkül már semmi sem működik - hogy locsolhassak. Te hogy gondold? Mééér' vannak a bigék így elszállva? Én azt mondom, tartsa el mindegyiket az apja meg az anyja. És az is locsolja meg őket!**

Kedves 576 Konzol Team!  
Az újságban meg vagyunk elégedve a sráccokkal!!! Minden hónapban megvesszük. Am egyre jobban kezd lecsúszni (keves kódok, egyre sz\*rabb játékokkal foglalkoztok, vagy ilyeneket írnak?) Azért nagyon f\*szák vagytok. 10Telettelű: Patta Ferenc, Pécs

**Mein Gott! Te aztán jól megkínált minket! Pontosabban jól megkínáltatok. Szerintem az a baj, hogy mi csak arról tudunk írni, ami megjelenik. Ahogy jobban körülnézek, semmit sem hagytam ki az utóbbi időben, de javíts ki, ha tévedek. Eltaláltad, ilyen játékokat írnak. Persze, tele van a feketepiac jobbnál-jobb NTSC játékokkal, van is nekem vagy 30 darab, de azt azért senki sem várhatja el tőlünk, hogy olyan anyagokat elemezgessünk, amelyek a magyar boltokban nem kaphatóak, és talán soha nem is lesznek. Kód valóban kevés volt mostanában, de volt helyette leírás, ami nagyon sok olvasónak nyújtott segítséget. Most szoltam a Bagó gyerekeknek, hogy gyűjtsön össze minden kódot, amit tud - ezeket a mellékletben meg is találod. Egyelőre ezt sikerült...**

!Helló Martin!  
Remélem nektek is tetszik a Star Wars. (Az nem kifejezés. Én csak annyit látok az egészből, hogy naponta egyre több és több figura bukkan fel a szerkesztőségben, valamint a Martin és az Ádám az új részről diskurálnak, s szinte minden jelenetet mértani pontossággal ismernek. S akkor a régi trilógiáról még nem is beszéltem... - BP). Szerintem az 576 Konzolba poszter is kéne, úgy vinnék az újságot, mint a cukrot! Jól fontold meg.  
Csiszár Gergely, Budapest

**Néha azt veszem észre magamon, hogy bögyös görlok helyett Star Wars figurákkal álmodom (szexmenteset persze). Szerinted ez mit jelent? Elment az eszem? Vagy csak nagyon hiányzik az a pár műanyag a gyűjteményből? Az új filmet nagyon várjuk, való-**

**színűleg ki is megyünk a nyáron megnézni Londonba. A poszter tényleg jó lenne, de azért a cukor még mindig jobban fogyna, azt hiszem. Mit szólnál hozzá, ha az összevont számba dobnék egy posztert? De mi legyen rajta...**

## A HÓNAP LEVELE

Hello Martin és 576 Konzol!  
Lenni én nem nagy konzolos, ismerni ezért Resident Evil-t nem idáig. Tegnapelőtt viszont megismertem és lenyűgözött! Aztán hazafelé menet azon gondolkodtam, hogy nekem is kéne valami ilyesmi. Fel is lapoztam a híreket, hogy megnézzem mi újat kínálnak, és akkor azt mondtam: "Mész innen te bűdös dög!" (az a nyomorult macska már megint felment a szobámba). Hirtelen megláttam! Azok a formák, azok a képek... Na nem Reginára, a Dino Crisis főhősnőjére gondolok, hanem magára a játékra. Úgyhogy most könyörögve kérek, írjatok róla valamit.  
(Épp kapni videókat minap, végre látni játék mozgás közben is. Annyit tudok mondani, hogy csak a Resident Evil 3-mal lesz említendő egy lapon, mert eszméletlen szép. Szébb, mint bármi más! - BP). Valami más. Azt olvastam, szívesen csinálnád a lapot Japánban. Biztos tetszene nekik, csak nem értenék miről van szó. Tényleg, Te egyáltalán mit csinálsz? Ezzel nem azt akarom mondani, hogy csak lustán döglesz a szerkesztőségben, hanem kíváncsi vagyok, hogy mi is egy főszerkesztő feladata. Hóhó, az idő szalad, nekem meg fontos dologom akad, úgyhogy pá!  
Tabiczky Gergely, Budaörs

**Mit is csinállok? Ülök és imitálom a munkát három hétig. Várom, hogy CoVboy végre felálljon a Macintosh mellől és végre elkezdhessem az aktuális Konzolt. Persze közben kiosztom a progikat, hogy ki, mit, mikorra írjon meg. Ja, és elviszem az oldalakat megterveztetni a Déneshez, a grafikushoz. Elmondom neki, hogy mit-hogyan képzelek. Ez néha sikerül, néha nem. Aztán összerakjuk a szövegeket és a kész oldalakat. Ekkor jön a legmocsokabb meló, a játékképek. Ha küld a cég azt használok, ha nem akkor Internet, ha az sincs akkor képlopás. Mindezt (már az összerakás részt) négy nap alatt kell lezavarni, mert a Kbyte állandóan késik. Hát ennyit csinállok én. Te viszont megnyerted a DC videókazettát, rövidesen küldjük!**

Tisztelt Martin és Konzol-stáb!  
Eddig is lenyűgözött a lapotok arculata, de most hogy kikerült belőle az egyetlen

"szégyenfolt", tökéletessé váltatok. A szégyenfolt nem a szerkesztőgárdát éktelenítette, hanem a lapot. És ez nem volt más, mint az alacsony intelligenciával megáldott játékosok(?) acsarkodása. És ezt a lapot emberbarátnak ismertem meg, ahol az "író" szinte barátként üdvözl minket és ez tetszik!!! Jól összeforrott lap: igényes, mélyreható. Látszik hogy lelkesedés, segítőkészség lapul a sorok között. Bár a többi lapról is elmondható lenne ez! Jó példával jár-tok az élen az újság arculatát illetően, így kellene még sok mindent tenni más területeken is. Arról se feledkezzünk meg, hogy nekünk csak ti vagytok. Ha lenne is más, nehéz lenne "elhódítani" bennünket, hiszen csakis utánozni tudnák munkátokat, ők lennének a másodikak, az úgynevezett "dobogón" és kinek kéne a második, mikor itt van a legjobb, aki bizonyított is! Nem rabolom tovább idődet, gondolom még sok levél van. Ui: A Metal Gear leírás nagyon sokat segített, ezer köszönet: Orosz János, Debrecen.

**Ez most szívatás, vagy tényleg tetszik a lap? Nem is tudom, hogyan álljak ehhez a levélhez...Én már a langyos víztől is félek, annyian szétanyáztak az utóbbi időben. A MGS leírásba bele is adtam apait-anyait, és azt hiszem, egy hiba kivételével tökéletes. Összekevertem a két régi játék borítójának dobozát az utolsó oldalon. Hidd el, mi nagyon igyekszünk, de a nagy rohanásban azért egy két bosszantó hiba becsúszik. Tudod sokan kritizálják a fiúkat - de igazán senki sem küldött be olyan próbatesztet, amitől leesett volna az állam. Sokan szidják a külalakot - de ha a kiadók nem küldenek képanyagot és illusztrációt, akkor nincs ám mit rátenni az oldalra! Az Interneten bolyg nagyságú képek vannak (a rajzokra gondolok), azokat nem lehet felhasználni. Ja, és mögöttünk nem áll olyan német vagy angol szupercég, amely számolatlanul nyomná bele a pénzt az újságba! De az a legszebb, amikor semmi sem jelenik meg, és EZÉRT is minket szidnak. Ha tehetném, minden hónapban csak Metal Gear szintű játékok lennének bemutatva.**

**Oké, kisírtam magam, jöjjön a szokásos Star Wars figura mizéria - hozzátok őket, az Isten szerelmére! Készítettem is egy pofás hirdetést, hátha felismeritek, hogy van egy pár ilyen a régi dobozok alján! Jövő hónapban összevont szám!**

Martin



**SEGÍTSETEK!**  
**Nagy bajban vagyunk!**  
**Még mindig hiányzik néhány figura leendő bombasztikus Star Wars kirakatunkból illetve gyűjteményünkéből. Ha felismered a képen látható figurákat, és megvannak neked, megvesszük vagy elcseréljük őket.**  
**Hívjátok a 3-49-48-47-es számot!**  
**SOS! SOS! SOS!**







# 576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA  
VÁSÁROLHATSZ:  
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14  
TEL.: 35-90-576



## 576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér 2. emelet,  
a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76



## 576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237  
TEL.: 419-4117 (Az információs pultnál)

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

### Kedvezményes előfizetési díj:

#### 576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

**576** KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akciós árunk csak ezzel a szelvénytől együtt érvényesíthető! Egy szelvény több vásárlásra is használható!



## A collage of Metal Gear Solid characters including Snake, Raiden, Big Boss, and others, set against a background with the word 'METAL' in large red letters.

# CRASH BANDICOOT



The Star Wars logo, featuring the words "STAR WARS" in a stylized, blocky font. The letters are white with a blue outline and are set against a dark, textured background.

# BONE

# Q U A K E



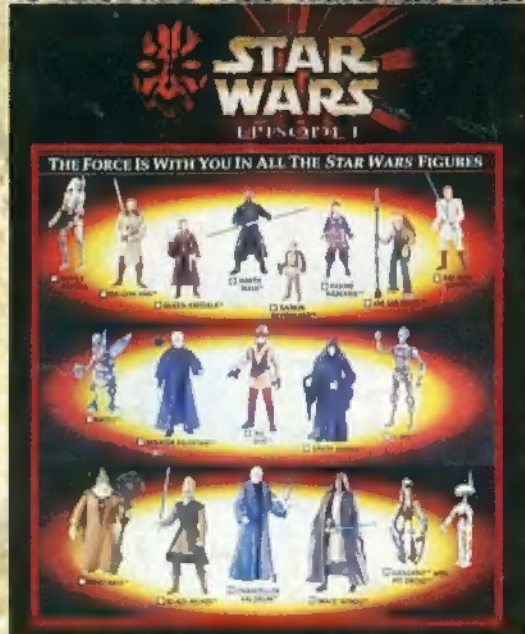
BONE	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	
PLÜSS (KICSI)	1999,-/DB
CRASH BANDICOOT	
PLÜSS (NAGY)	HÍVJ!
DINOSZÁURUSZOK	2999,-/DB
DRAGO BALL Z	HÍVJ!
DUKE NUKEM	2999,-/DB
FINAL FANTASY VII	HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999,-/DB
MARIO KART	HÍVJ!
METAL GEAR SOLID	3999,-/DB
MORTAL KOMBAT	HÍVJ!
QUAKE	2999,-/DB
RASIDENT EVIL	HÍVJ!
SPAWN	2999,-/DB
STAR WARS EPISODE I	HÍVJ!
TEKKEN 3	HÍVJ!
TOMB RAIDER	3999,-/DB
TUROC	HÍVJ!
VIRUS	2999,-/DB
ZELDA	HÍVJ!



**DUKE NUKEM**



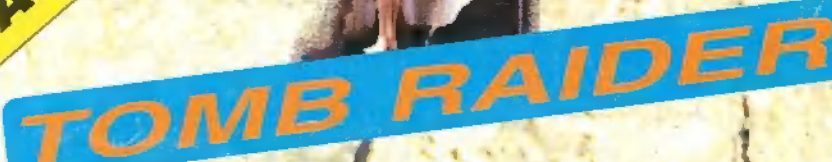
# RESIDENT EVIL



**ARTICULATED FIGURE  
REMOVABLE FROM BASE**

**TUROK**

A collage featuring a yellow banner with the text "MORTAL KOMBAT" and a blue banner with the text "TOMI". The background is a mix of textures, including a close-up of a person's face and a yellow banner with the text "MORTAL KOMBAT".

The image shows the cover of a magazine, likely a special issue for the Tomb Raider franchise. The top half of the cover features a close-up of a person's face, possibly Lara Croft, with a focus on their eyes and nose. The background is a textured, yellowish-brown surface. A prominent blue banner with the words "TOMB RAIDER" in orange, stylized capital letters runs diagonally across the middle. Below the banner, there are several smaller images and text elements, including a small inset image of a person's face in the bottom left corner and some text in the bottom right corner. The overall design is dynamic and action-oriented.

# TOMB RAIDER



# DINOSZAURUSZOK

ISSN 1417-9296



9 771417 929000